
8
JUNIO 1999
PVP: 795 ptas.
EDICIÓN ESPECIAL
REVISTA + AGENDA
LA REVISTA
¡Todo sobre tu serie favorita!
DRAGON BALL GT
ENCICLOPEDIA GT
¡¡ACABA LA SAGA DE BABY!!
¡REGALO! CALENDARIO VACACIONES
ZONA GT
¿CÓMO VIVEN LOS JAPONESES DB?
VIAJE AL PLANETA VEGETA
¡¡CONOCE A TODOS LOS SAIYANS!!
REPORTAJE:
GOKUH VUELVE A TV
NORMA Editorial
00008
8 426239 080187
RESULTADO GRAN TORNEO

Tu amigo más GRANDE ¡Ha vuelto!

Daniel Torres

TOM

en Los Ángeles

NORMA Editorial

TOM, *el infatigable viajero creado por* DANIEL TORRES, *vuelve a vivir una experiencia emocionante en la ciudad del cine:* LOS ÁNGELES

¡NO TE PIERDAS SU NUEVA AVENTURA COMO ACTOR!





NORMA Editorial, S.A.
Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31



número 8 • junio 99

EDITORIAL

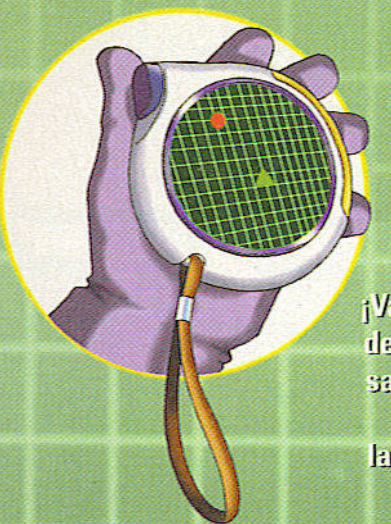
¡Vacaciones! ¡Por fín se han acabado las clases! Seguro que ya tenéis planes para todo el verano... y eso incluye leer vuestra revista favorita, ¿no? Pues para que vuestro tiempo de ocio sea mucho más entretenido, podéis empezar a abrir boca con los suculentos contenidos que os ofrecemos. Para empezar, en el **Radar** os presentamos el último manga de **Toriyama**. Sin apenas tiempo para respirar, echaremos una ojeada al lejano Japón, donde veremos como es el estreno de una producción de animé. En **Cara a Cara**, se enfrentan las dos escuelas de combate más famosas del **Dragon World**: La escuela de **Tsuru Sennin** y la de **Mutenroshi.**

Como anunciamos en el número anterior, os contamos todo sobre el encuentro más esperado de los últimos tiempos. ¿Lo adivináis? Pues sí, **Gokuh** y **Arale**, de nuevo juntos en la pantalla de TV. Para redondear el banquete, encontraréis un súper artículo de **Mundo DB** donde repasaremos la lista de saiyans conocidos, y como guinda del pastel, ración doble de **Crónicas DB**. Finalmente, sólo nos queda pediros disculpas por el tremendo error que cometimos el número pasado, al empezar las **Crónicas** de **DBZ** saltándonos la llegada de **Raditz**. En este número se da buena cuenta de esta historia y haremos lo posible por que no vuelva a pasar. Muchas gracias por vuestra comprensión y... ¡A disfrutar!

ÍNDICE







Radar

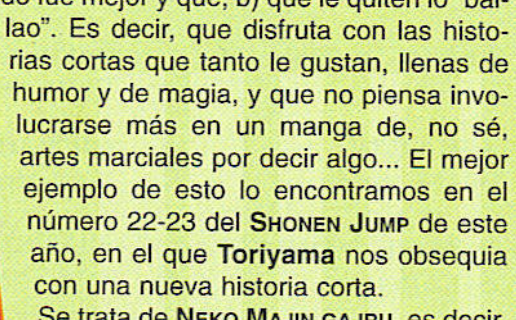
PONTE AL DÍA

¡Vaya! Parece que Akira Toriyama empieza a animarse, porque últimamente no para de crear historias para el Shonen Jump... aunque sean cortitas. Pero por lo menos, sabemos que no se ha cansado de dibujar y que, quién sabe, igual en un futuro se anima a seguir con Dragon Ball. Aparte de esto, os presentamos los nuevos lanzamientos de Manga Films y de Planeta DeAgostini, así como una muestra de la afición que tienen en Japón por los personajes de Toriyama.

Armando Vila

OTRO RELATO DE FANTASMAS

Sin duda, **Akira Toriyama** ha perdido el gusto por explicar historias cotidianas y ha decidido que: a) cualquier tiempo pasado fue mejor y que, b) que le quiten lo "bailao". Es decir, que disfruta con las historias cortas que tanto le gustan, llenas de humor y de magia, y que no piensa involucrarse más en un manga de, no sé, artes marciales por decir algo... El mejor ejemplo de esto lo encontramos en el número 22-23 del **Shonen Jump** de este año, en el que **Toriyama** nos obsequia con una nueva historia corta.



Se trata de **Neko Majin ga iru**, es decir, "¡Aquí está el gato-demonio!", y se trata de una historia cuyo protagonista viene a ser una especie de **Totoro**, un gato mágico que representa un espíritu de la naturaleza. El estilo de dibujo recuerda claramente a **Cowa!** (hay un fantasma demonio que debe ser pariente de **José Rodríguez**, uno de los protagonistas), y el tono de la acción también, de manera que lo único positivo que podemos decir de este manga es que hemos mejorado un poco desde la historia del sirenito y las anguilas... Ofreceremos más datos proximamente.

SÓLO EN JAPÓN

Ya sabéis que en Japón los personajes de animé forman parte de la vida cotidiana de la mayoría de la población. La cosa llega hasta tal punto que la gente suele disfrazarse de sus héroes favoritos, aunque al contrario que aquí, ellos no tienen que fabricarse sus trajes, sino que pueden comprarlos cómodamente en la tienda. Y como ejemplo, éste disfraz de la nueva **Arale** que comercializa la casa **Bandai**. Hay tres tallas diferentes e incluye las simpáticas gafas de la protagonista de **Dr. Slump**.



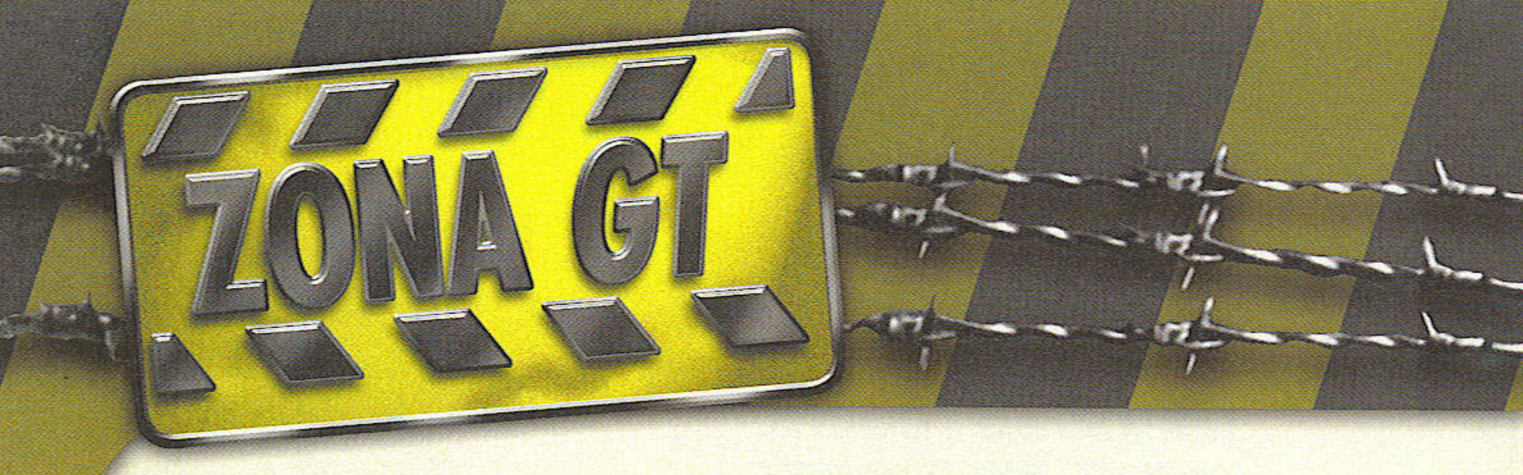
¡DBGT SEGUNDA ÉPOCA!

¡La segunda época de vídeos de **Dragon Ball GT** sigue en marcha viento en popa! Tras las cintas nº **11** (caps. 31, 32 y 33), **12** (caps. 34, 35 y 36) y **13** (caps. 37, 38 y 39), el 30 de junio se pone a la venta la nº **14**, donde asistiremos a una nueva edición del Torneo de Artes Marciales y podremos ver el prólogo de la nueva saga cuyo protagonista es el androide **Super A-17**. ¡No te lo pierdas!



SE ACERCA... ¡KAJIKA!

Planeta DeAgostini prepara, para el mes de octubre, la publicación en tomo de las aventuras de **Kajika**, uno de los último personajes de **Akira Toriyama** del que ya os hemos informado en números anteriores. Esta serie se publicó serializada en la revista **Shonen Jump** del número 32 al 44. La edición española, al igual que la japonesa, se editará en un tomito de 200 páginas y en blanco y negro.



DRAGON BALL EN EL PAÍS DEL SOL NACIENTE

Como todos sabéis muy bien, la presencia de Dragon Ball en la televisión nipona ha sido muy larga, abarcando una década de aventuras, combates y muchos buenos momentos (y alguno que otro malo, no nos engañemos). Pero aparte de los episodios de televisión y los especiales emitidos en la pequeña pantalla, también han existido películas y OVAs, por no hablar de la multitud sin fin de anuncios y campañas de prevención lideradas por nuestros amigos. Y es de ese otro mundo, de esa otra realidad alejada de la serie de televisión, de la que tratará este reportaje. Profundizaremos en otros aspectos más cercanos a las costumbres cotidianas, en esa influencia tan intensa que tiene el animé en la vida de todo japonés y que nos acercará un poco más a ellos, despertando nuestra admiración por esa convivencia tan perfecta.

Por Manuel Guerrero

PRIMAVERA Y VERANO, CITAS OBLIGADAS

Cuando aquí asistimos al estreno de cualquier obra **Disney**, mucha gente se sorprende del número de personas (entre ellas muchos adultos) que van a las salas cinematográficas, ya que no es muy normal que la animación tenga demasiada aceptación fuera del público infantil. Pero las producciones de la factoría **Disney** son la excepción dentro del mundo de la animación occidental, ya que otras películas de este tipo tienen mucha menos aceptación. Pero pocos se pueden imaginar que en la otra punta del mundo, este tipo de producciones forman parte de la vida cotidiana de la gente, que convive con la imagen de los diferentes héroes que están más o menos de moda. Y es con la llegada de los festivales de animación de las diferentes compañías (que se celebran con motivo de los días de vacaciones de primavera que hay entre curso y curso o el tiempo de descanso escolar de julio y agosto) cuando uno se da cuenta de lo arraigada que está esta costumbre. Es precisamente en las ferias de animé de la **Toei**, donde las apariciones de **Gokuh** y compañía empezarían a convertirse en una tradición anual, empezando con su primer film (1987) y acabando con el último (una nueva versión de las primeras andanzas, estrenado en 1996). Estos cada vez más esperados lanzamientos, han logrado que mucha gente anotara en su agenda estas fechas tan especiales, acudiendo religiosamente al **Toei Palace**. Éste es el nombre del



Gigantesca valla publicitaria anunciando la proyección de la película de animé Maze. Nada que ver con los mini carteles que vemos por aquí.



Entrada de un cine donde se emitía REVIVAL OF EVANGELION, entre otras películas de animé.

cine que tiene la compañía en la ciudad de Tokyo, concretamente en el barrio de Shinjuku. Es allí donde se estrenan en primicia las nuevas producciones, y está al lado de una tienda de *goods* que también pertenece a **Toei**. Allí, después de una cola no muy larga, hay que pagar una buena cantidad para acceder a ver el film deseado (la entrada puede llegar a costar unas 2.300 pesetas al cambio).

Antes de entrar en la sala, es frecuente encontrar un aparador que muestra varios artículos relacionados con las películas que allí se exhiben, sobre todo pósters, programas de mano (que contienen información técnica e imágenes del film) y un sinfín de productos de merchandising. Tras la película, el recorrido pasa religiosamente por la **Pero** (nombre de la tienda citada anteriormente), en la que todo *otaku* podrá completar su colección de *goods* sin reparos. Como se ve, es un recorrido muy bien pensado y que se ha convertido a lo largo de los años en una tradición. Todo lanzamiento cinematográfico de este nivel suele verse acompañado, además, por las subsiguientes campañas en revistas del medio, periódicos o vallas publicitarias de gran formato.

Inevitablemente, las andanzas de nuestro amigo no acaban en la sala de proyección, sino que cada film ha generado lanzamientos paralelos en el divertido mundo de las videoconsolas, y de paso, en el mundo del OVA. Curiosamente, dos de estas películas exclusivas para la venta en vídeo estarían basadas en la trama de un popular videojuego para la consola **Playdia** de **Bandai** y se conocerían como **DRAGON BALL Z GAIDEN**. Más propaganda y más presencia de nuestros amigos en todos los ámbitos de la vida cotidiana. Un fenómeno que no ha decrecido, sino que ha aumentado en los últimos años debido a la aparición de nuevas tecnologías y utensilios para el entretenimiento familiar.



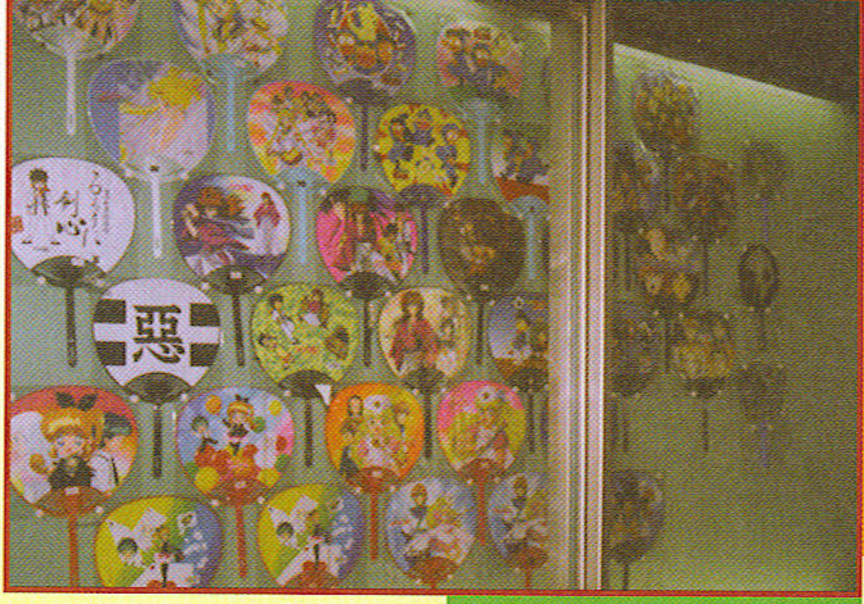
Mercadillo de cells de la TOEI en la puerta de la tienda PERO, justo al lado del cine donde la famosa compañía estrena sus espectaculares producciones.



ANUNCIOS Y CAMPAÑAS

Ya se sabe que la imagen vende, y cuanto más popular es el personaje que sale representado en un producto, más posibilidades hay de que tenga éxito. La simpatía y el gancho comercial son las principales premisas que un anunciante debe buscar en la figura encargada de promocionar su producto. En Occidente, deportistas, actores y cantantes son los que prestan su imagen a multitud de productos. Lo mismo pasa en Japón, pero allí, estos divos han de compartir estrellato con los personajes de animación. Una cosa un poco rara en Europa, pero muy habitual en el país del sol naciente, ya que, como sabemos, el animé es algo que forma parte de la vida del ciudadano medio. Algo parecido sucede en Estados Unidos, donde **Mickey Mouse** o **Bugs Bunny** son personajes de culto que aparecen junto a estrellas como **Michael Jordan**. Eso es lo que ocurre en Japón, donde las creaciones del maestro **Osamu Tezuka** (autor de **Astroboy**, entre otros), superan en fama a las figuras de **Disney** y **Warner**.

Nuestro amigo saiyan no podía faltar, compartiendo cartel con los **Astroboy**, **Kimba**, **Black Jack** y otros personajes más actuales, como **Queen Millenia** o **Harlock**. Por ese motivo, la presencia de **Gokuh**, **Klylin**, **Gohan**, **Piccolo**, **Vegeta** y los demás se ha convertido en algo normal durante los últimos diez años. Protagonistas de numerosos anuncios comerciales que han promocionado productos de lo más variado (champús, colirio para ojos, bebidas de todo tipo, comidas, helados y demás postres, ropa, artículos electrónicos o deportivos, etc.), también han tenido la oportunidad de aparecer en campañas de prevención de catástrofes o de promoción, como las hechas cada año para aconsejar a la población sobre lo que hay que hacer en caso de terremotos, campañas anti-incendios, incentivación del deporte y la solidaridad, los servicios de correos, colegios, etc. Todo un compendio de actividades en las que los personajes realizados por **Toriyama** han sido utilizados para gozo de pequeños y grandes fans. Ni que decir tiene que su presencia en dichos espacios televisivos, tanto comerciales como informativos, ha sido un éxito y ha logrado con creces su objetivo. Y todo ello de la forma más natural, sin esfuerzo y sin forzar la máquina. Una fórmula que aquí podría ser válida con personajes tan nuestros como **Mortadelo y Filemón**, **Superlópez**, **Carpanta**, etc. Pero como se puede comprobar, su popularidad y fama no llegan a la de otros personajes de la vida diaria de nuestro país. Es inevitable, pero la diferencia cultural es a veces algo difícil de superar.


Uno de los escaparates de la tienda Pero, donde podemos observar gran variedad de abanicos decorados con motivos de diferentes series.


A lo grande: Máquinas de cards para todos los gustos. Coleccionar estos cromos es un hobby ampliamente extendido en Japón.

GLOSARIO

OVA: Producción de animé dirigida expresamente al mercado del vídeo.

Goods: Productos derivados de una serie de animé; merchandising variado.

VERÁS COMO LA ESPERA HA VALIDO LA PENA

DRAGON BALL GT
EL JUEGO DE ROL

JUEGO DE TABLERO CON CARTAS COLECCIONABLES

¡CONTIENE 160 CARTAS!

Gokuh, Pan, Trunks, Vegeta... elige tu personaje favorito y lánzate a recorrer el Universo en busca de las 7 Bolas de Dragón. Enfréntate a los enemigos más poderosos y utiliza los ataques más increíbles para derrotarles...

Tras el éxito del Juego de Rol de Dragon Ball, llega esta nueva edición con todos los personajes de Dragon Ball GT. Con un sistema aún más sencillo y divertido que te proporcionará horas y horas de diversión. Elige tus cartas, forma un mazo de juego... ¡y sal a por las Bolas de Dragón!

CONTENIDO DEL JUEGO

- Baraja de 60 cartas para jugador 1
- Baraja de 60 cartas para jugador 2
- Baraja de Suerte de 40 cartas
- Tablero de juego
- Dado de 6 caras
- 12 fichas de Dragon Ball
- 6 peones
- Reglamento del juego a color

¡YA A LA VENTA!

NORMA Editorial, S. A.
Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31.



Guía de COMBATE

Los mejores golpes

Este mes repasaremos las técnicas empleadas durante la saga de MAJIN BOO. No fue una etapa especialmente prolífera en el número de ataques, pero sí en la originalidad de éstos.

POR X. REBIS

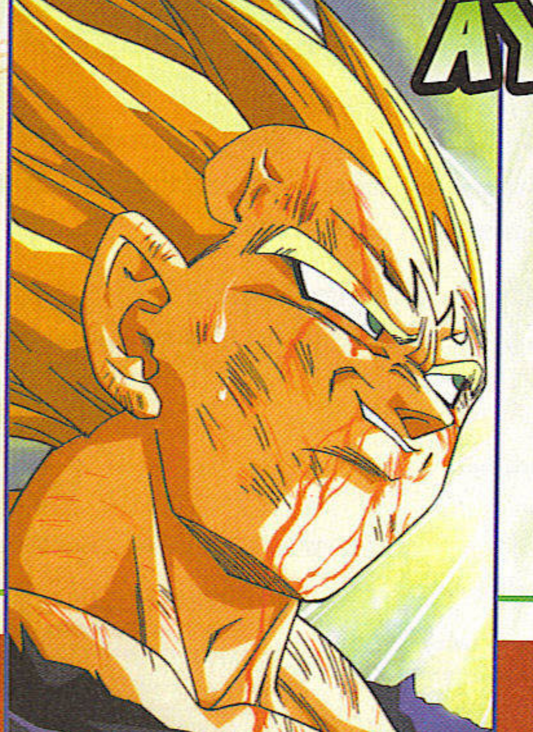
HENKA BEAM

Rayo transformador
Primera aparición: DBZ capítulo 233
Creador: Majin Boo

El ataque más emblemático y terrible usado por las diferentes encarnaciones de **Majin Boo**. Gracias a este rayo mágico que lanzaba desde el tentáculo de su cabeza, **Majin Boo** era capaz de convertir a sus rivales en cualquier objeto inanimado. Debido a su insaciable apetito, la mayoría de sus víctimas eran convertidas en dulces, principalmente en chocolate, y después de ser transformados la mayoría de ellos acababan en su estómago. La mujer de **Son Gokuh**, **Chichi**, fue convertida en un huevo con esta técnica y aplastada por el terrible demonio. A pesar de ser uno de los ataques más terroríficos que se conocen no es especialmente rápido, lo que lo hace fácil de esquivar, y además fue devuelto a su propietario en más de una ocasión. Otro detalle curioso es que sus víctimas conservan parte de su consciencia después de ser transformados, como demostró **Vegetto**, que gracias a su poder fue capaz de controlar la bola de caramelo en la que había sido convertido. Después de que **Oob** recuperara los recuerdos de su vida pasada como **Boo**, utilizaría este ataque contra **Vegeta-Baby**.



AYATSURI



Posesión
Primera aparición: DBZ capítulo 227
Creador: Babidi

Ésta es la demoníaca técnica que **Babidi** utilizaba para controlar a seres como **Spopobitch**, **Darbura** o el mismísimo **Vegeta**. Esta técnica daba a **Babidi** un control total sobre la mente de esos individuos y además potenciaba el poder de éstos. El *ayatsuri* sólo podía ser utilizado con seres que tuvieran maldad en sus corazones y por lo tanto hubiera resultado inútil contra **Son Gokuh**, **Son Gohan** o **Kaioh shin**. El principal efecto secundario era una **M** que aparecía en la frente de los sujetos que caían bajo el control de **Babidi** y su *ayatsuri*. **Vegeta** fue el primer poseído que se resistió a las órdenes de **Babidi** gracias a su fuerza de voluntad y a su orgullo de super saiyan. La lista de seres poseídos por **Babidi** es la siguiente: **Yamu**, **Spopobitch**, **Darbura**, **Pui pui**, **Yakon** y **Vegeta**.

SEKIKATSU HA

Onda de saliva petrificadora
Primera aparición: DBZ capítulo 221
Creador: Darbura

La saliva de **Darbura** era capaz de petrificar a sus adversarios. El *sekikatsu ha* convierte en piedra la parte del cuerpo alcanzada por el escupitajo de **Darbura** y rápidamente se extiende por todo el cuerpo hasta petrificar por completo al afectado. Los escupitajos del rey del infierno ya eran conocidos por **Kaioh Shin**, que intentó advertir inútilmente a **Klilyn** y a **Piccolo**. La siguiente víctima de **Darbura** y su escupitajo petrificador fue **Gohan**, que por suerte fue alcanzado en un guante del que se deshizo antes de que su cuerpo se viera afectado. Tras la muerte de **Darbura**, engullido por **Boo**, todos los petrificados con esta técnica revirtieron a su estado normal. Otras técnicas del rey del infierno fueron el *honoo*, una llama que lanzaba por su boca, y el *honoo no dama*, una enorme bola de fuego.

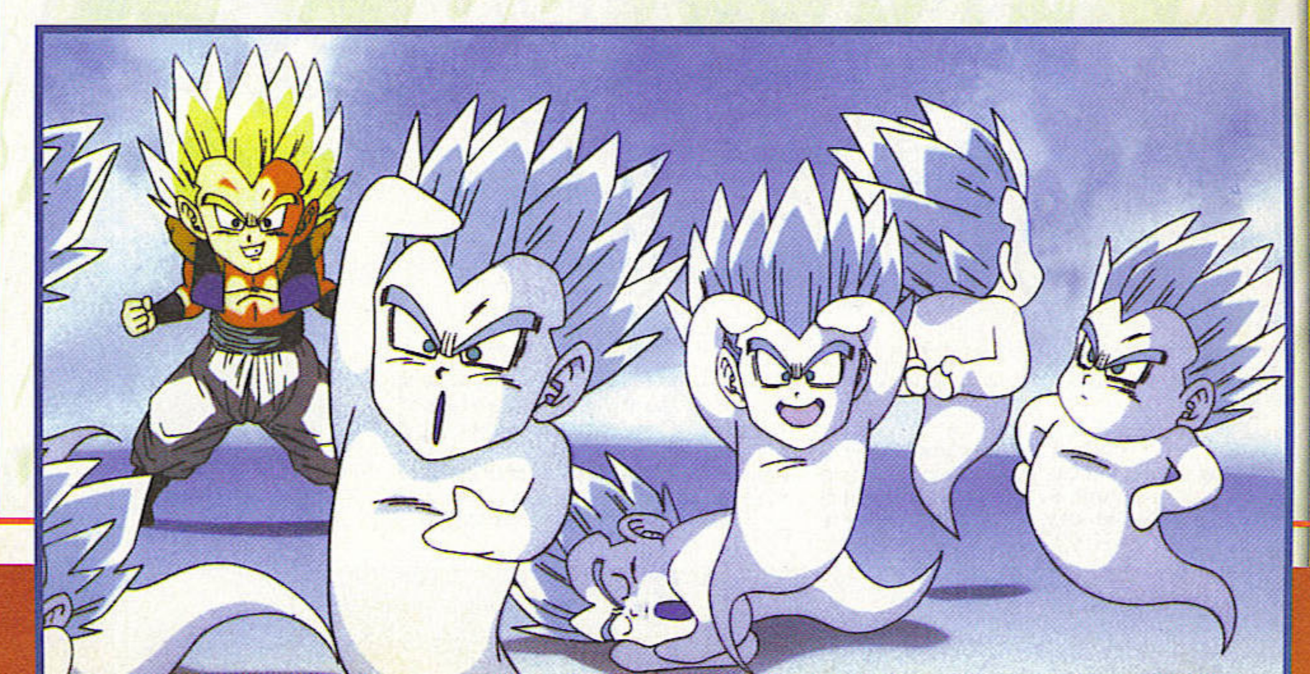




SUPER GHOST KAMIKAZE ATTACK

El super ataque fantasma kamikaze
Primera aparición: DBZ capítulo 258
Creador: Gotenks

Gracias a su poder e imaginación a la hora de poner nombres, **Gotenks** creó infinidad de nuevos ataques, pero el *super ghost kamikaze attack* fue el mejor y el más efectivo. Tras concentrarse unos segundos, **Gotenks** expulsaba por la boca un haz de energía sólida que tomaba la forma de una versión fantasmagórica de sí mismo. Cada uno de estos "fantasmas" parecía tener cierta vida propia y explotaba al entrar en contacto con un objeto sólido. **Gotenks** llegaba a crear a la vez diez de estos "fantasmas" y posteriormente los enviaba contra su enemigo para que explotaran al entrar en contacto con él. La inteligencia limitada de estos seres fantasmagóricos permitía a **Gotenks** dirigirlos y planear diferentes estrategias con ellos para sorprender al rival. Cuando **Gotenks** fue engullido por **Majin Boo**, el demonio utilizó esta técnica contra **Vegetto**. El segundo ataque más importante de **Gotenks** fue el *galactica doughnut*, un aro de energía que inmovilizaba a sus rivales. Otros ataques de la fusión de **Goten** y **Trunks** fueron: *inoshishi attack, ultra missile, great kick, dynamite kick, power tackle, rolling thunder punch, miracle thunder punch, brain crusher* y muuuchos más.



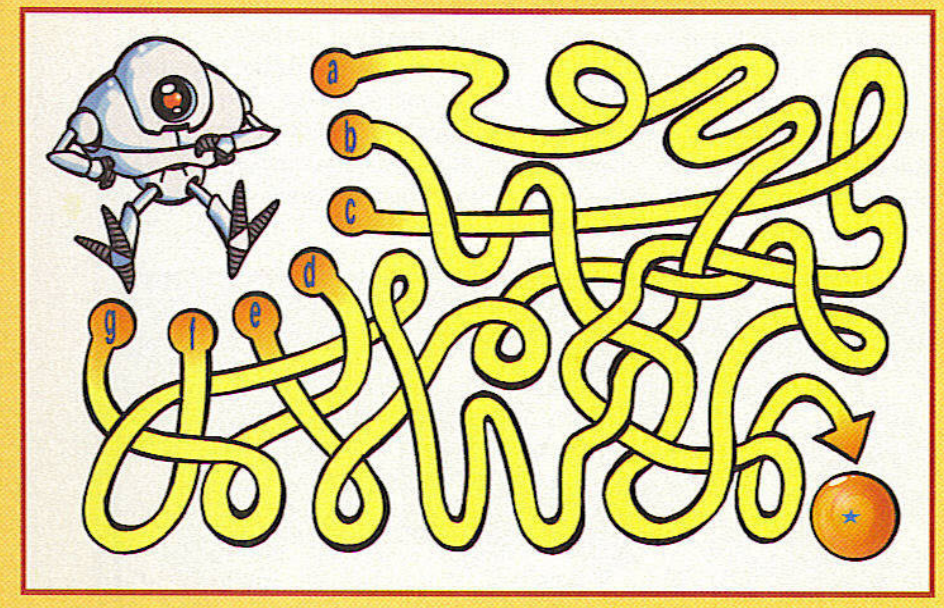
¡¡PASA GTIEMPOS!!

GOKUH HA PODIDO VENCER A VEGETA BABY, PERO CON LO CORTO QUE ES SEGURO QUE NO PODRÍA ENCONTRAR LAS 7 DIFERENCIAS. ¿Y TÚ?

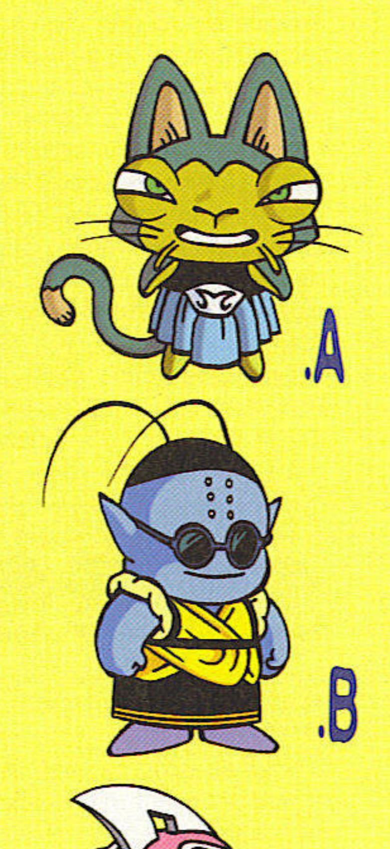


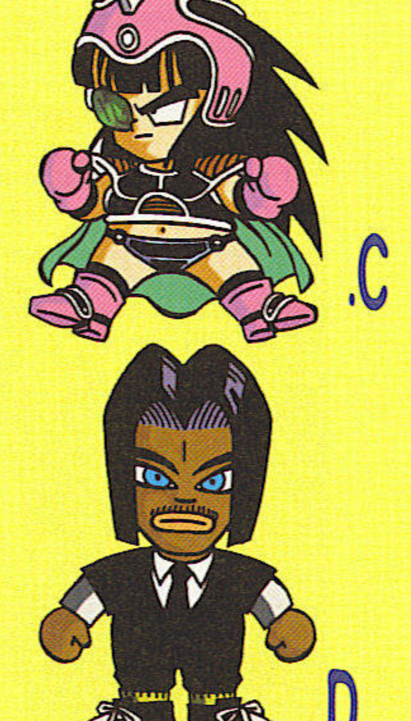


GIRU HA DETECTADO UNA BOLA DE DRAGÓN PERO NO ESTÁ SEGURO DE QUÉ CAMINO DEBE SEGUIR PARA LLEGAR HASTA ELLA. ¿PUEDES AYUDARLE? ¿O NO TE DA LA GANA?



CUATRO PERSONAJES DE LA PRIMERA SERIE DE DB SE HAN FUSIONADO CON CUATRO DE DBZ... ¿QUIÉN LO HA HECHO CON QUIÉN?





SOLUCIONES:

LAS SIETE DIFERENCIAS:
1. Dedo de la mano izquierda de Gokuh. **2.** Mechón de pelo de Gokuh al lado de la cola. **3.** La sonrisa de Gokuh. **4.** El "ay" del bocadillo. **5.** Arruga en el pantalón de Gokuh. **6.** Tirita en el pie izquierdo de Vegeta Baby. **7.** Grieta en el suelo al lado del pie de Gokuh.

LAS FUSIONES:
A. Pooal + Babidi
B. Klilyn + Kaioh Sama
C. Raditz + Chichi
D. A-17 + Black Hosa

EL LABERINTO:
Giru deberá seguir el camino C para llegar a la Bola de Dragón.

LA SOLUCIÓN

¿Os habéis vuelto locos buscando las soluciones?
¿Os echa humo la cabeza de darle vueltas y vueltas a este lío? Pues se acabó la espera.
Aquí tenéis las respuestas del súper PasaGTiempos gigante del mes pasado.



¿Cuántos Gokuhs diferentes hay en el dibujo?

- Hay 14 Gokuhs.

¿Cuántas bolas de dragón de la Tierra, de Namek y del palacio de Dios se disputan los personajes?

- 6 de la Tierra.
- 5 de Namek.
- 3 del palacio de Dios.

¿Podrías decir cuántos villanos de GT aparecen?

- Ocho villanos.

¿Cuántos miembros de las fuerzas especiales de Ginew hay metidos en el embrollo?

- Tres miembros.

¿Podrías contar los androides (y bioandroides) que buscan las bolas de dragón?

- Hay seis.

Aparte de Gokuh (de todos los Gokuhs)... ¿Ves más saiyans en el dibujo?

- Hay dos: Nappa y Raditz.

¿Dónde está Wally?

¡En este dibujo seguro que no!

Respuestas a la CARTA

¿QUÉ CARTAS ME HAN SALIDO EN EL JUEGO?

Una vez explicado un poco el funcionamiento del juego, y antes de entrar a daros consejos demoledores para preparar una baraja ideal, vamos a dedicar este artículo a hablar un poco sobre las cartas que pueden apareceros en los mazos que contiene el juego básico. Encima, por si fuera poco, incluimos una lista exhaustiva de todas las cartas del juego, para que sepáis exactamente cuáles tenéis y cuáles os faltan...

LAS CARTAS

Cada uno de los dos mazos que aparecen en el juego básico contiene sesenta cartas elegidas aleatoriamente de entre todas las de la colección. Sin embargo, todos los mazos cumplen unas reglas mínimas:

- **3 cartas de personaje diferentes.**
- **Entre 10 y 14 cartas de enemigo diferentes.**
- **Entre 10 y 14 cartas de aliado diferentes.**
- **El resto de cartas son de objetos y de acción.**

Eso quiere decir que en el juego básico nos encontraremos con un total de 6 cartas de personaje, aunque algunos pueden ser iguales, pues ahí es donde entra el factor suerte. En el mejor de los casos, las seis cartas de personaje de los dos mazos serán diferentes, pero si no hemos sido tan afortunados, puede que nos encontremos con cinco, cuatro o incluso sólo tres cartas de personaje diferentes.

En lo que respecta a los enemigos sucede lo mismo. Entre los dos mazos tendremos una veintena de cartas de enemigos, suficientes para permitir una variación en las partidas bastante amplia.

FRECUENCIA DE LAS CARTAS

Sin embargo, no todas las cartas tienen las mismas posibilidades de aparecer en cada mazo. Por lo general, cuanto más útil es una carta, más difícil de encontrar será. Eso no quiere decir que haya alguna carta imposible de encontrar, simplemente que hay algunas que son más infrecuentes que otras. Por ejemplo, dentro de los personajes, **Son Gohan**, **Son Goten** y **Vegeta** son los más frecuentes, mientras que **Trunks**, **Son Gokuh** y **Pan** son algo más complicados de encontrar. Igualmente, algunas cartas de acción muy útiles dentro del juego, como **Super Saiyan 4**, **Teletransporte** u **Ohzaru**, son menos frecuentes que las demás, y lo mismo sucede con los aliados: **Mutenroshi** y **Klilyn** son de lo más habitual, pero siempre costará un poco más encontrar a gente como **Lemu** y **Roh Kaioh Shin**, que pueden suponer una ventaja decisiva en una partida. En lo que respecta a los enemigos, los más difíciles de encontrar serán **Vegeta Baby**, **Ohzaru Baby** o (sorpresa, sorpresa) el pérfido **Pilaf**. 

Dr. Brief











Lista completa de cartas

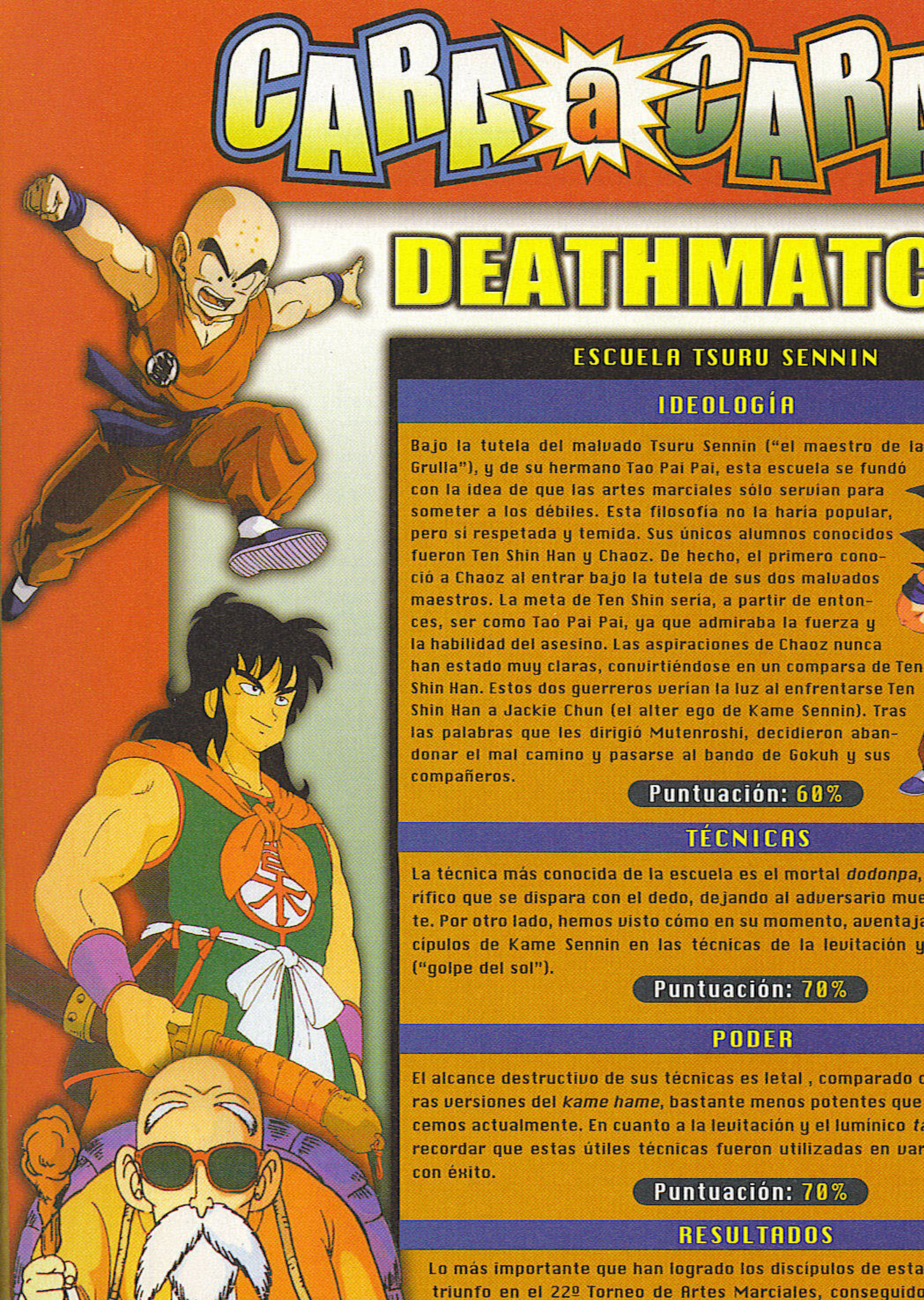
De manera que si no os ha salido alguna carta que deseabais tener, no perdáis la moral: el juego está pensado para que, si no os salen todas las cartas diferentes, al menos podáis hacer cambios con vuestros amigos y así, poco a poco, conseguir la colección completa. Aquí tenéis la lista completa de cartas para que en todo momento conozcáis el estado de vuestra colección:

Nº	Nombre	Tipo
1.	Son Gokuh	Personaje
2.	Son Gokuh	Personaje
3.	Son Gokuh	Personaje
4.	Son Goten	Personaje
5.	Son Gohan	Personaje
6.	Pan	Personaje
7.	Pan	Personaje
8.	Pan	Personaje
9.	Vegeta	Personaje
10.	Trunks	Personaje
11.	Trunks	Personaje
12.	Piccolo	Aliado
13.	Bulma	Aliado
14.	Klilyn	Aliado
15.	Videl	Aliado
16.	Chichi	Aliado
17.	Kaioh Shin	Aliado
18.	Mr. Satan	Aliado
19.	Oob	Aliado
20.	Boo	Aliado
21.	Dende	Aliado
22.	Kaioh Sama	Aliado
23.	Mutenroshi	Aliado
24.	Mr. Popo	Aliado
25.	Bra	Aliado
26.	Pares	Aliado
27.	Roh Kaioh Sin	Aliado
28.	Gregory	Aliado
29.	Lemu	Aliado
30.	Ten Shin Han	Aliado
31.	Yajirobee	Aliado
32.	Giru	Objeto
33.	Giru	Objeto
34.	Bola de cristal	Objeto
35.	Agua sagrada	Objeto
36.	Armadura	Objeto
37.	Radar	Objeto
38.	Nave Tako	Objeto
39.	Píldoras	Objeto
40.	Motos espaciales	Objeto
41.	Baby	Enemigo
42.	Zuhnamer	Enemigo
43.	Vegeta Baby	Enemigo
44.	Ohzaru Baby	Enemigo
45.	Rilld	Enemigo
46.	Hyper Mega Rilld	Enemigo
47.	Metal Rilld	Enemigo
48.	Muchi	Enemigo
49.	Muchi	Enemigo
50.	Muchi Mochi	Enemigo
51.	Comando M2	Enemigo
52.	Mega Cañón Sigma	Enemigo
53.	Mutantes mecánicos	Enemigo
54.	Pilaf	Enemigo
55.	Redic	Enemigo
56.	Loud	Enemigo
57.	Sera	Enemigo
58.	Geru	Enemigo
59.	Moomas	Enemigo
60.	Super Loud	Enemigo
61.	Hanma	Enemigo
62.	Shuu	Enemigo
63.	Mai	Enemigo
64.	Adoradores de Loud	Enemigo
65.	Gigante	Enemigo
66.	Gigante	Enemigo
67.	Traición	Acción
68.	Engaño	Acción
69.	Engaño	Acción
70.	Punto débil	Acción
71.	Ánimos	Acción
72.	Enfado	Acción
73.	Giru malvado	Acción
74.	Energy Dan	Acción
75.	Chō Kame-hame-ha	Acción
76.	Gyaric Hō	Acción
77.	Taiyō Ken	Acción
78.	Super saiyan	Acción
79.	Super saiyan	Acción
80.	Kame hame ha	Acción
81.	Kame hame ha x10	Acción
82.	Super Saiyan	Acción
83.	Super Saiyan 2	Acción
84.	Super Saiyan 3	Acción
85.	Super Saiyan 4	Acción
86.	Super Saiyan 4	Acción
87.	Genkidama	Acción
88.	Chō Genkidama	Acción
89.	Ohzaru	Acción
90.	Arreglo	Acción
91.	Viejo Amigo	Acción
92.	Reencuentro	Acción
93.	Detectar ki	Acción
94.	Teletransporte	Acción
95.	Reparación	Acción
96.	Aceleración	Acción
97.	Superaceleración	Acción
98.	Hospital	Acción
99.	Inspiración	Acción
100.	Velocidad	Acción
101.	Sacrificio	Acción
102.	Regalo	Acción
103.	Suerte esquiva	Acción
104.	Planeta abandonado	Acción
105.	Suerte loca	Acción
106.	Ataque múltiple	Acción
107.	Plan genial	Acción
108.	Templo de Dios	Acción
109.	Hallazgo espacial	Acción
110.	Retirada prudencial	Acción
111.	Esquivar	Acción
112.	Miedo	Acción
113.	Decisión	Acción
114.	Avería Grave	Acción
115.	Suerte Fatídica	Acción
116.	Ataque Combinado	Acción
117.	Ataque combinado	Acción
118.	Doll Takki	Suerte
119.	Doll Takki	Suerte
120.	Don Kear	Suerte
121.	Don Kear	Suerte
122.	Discusión	Suerte
123.	Colisión	Suerte
124.	Dr. Mu	Suerte
125.	Sugoro	Suerte
126.	Sugoro Jr.	Suerte
127.	Asteroides	Suerte
128.	Avería irreparable	Suerte
129.	León gigante	Suerte
130.	Ciempiés gigantes	Suerte
131.	Mariposas gigantes	Suerte
132.	Sonpara	Suerte
133.	Donpara	Suerte
134.	Bonpara	Suerte
135.	Tormenta estelar	Suerte
136.	Mercado	Suerte
137.	Metal líquido	Suerte
138.	Metal líquido	Suerte
139.	Metal líquido	Suerte
140.	Posesión	Suerte
141.	Batacazo	Suerte
142.	Emboscada	Suerte
143.	Ataque sorpresa	Suerte
144.	Dinosaurio gigante	Suerte
145.	Trampa	Suerte
146.	Visita a los Kaioh Shin	Suerte
147.	Encuentro afortunado	Suerte
148.	Visita a los Kaioh Shin	Suerte
149.	Guardias espaciales	Suerte
150.	Visiones	Suerte
151.	Visiones	Suerte
152.	Planetoide de suministros	Suerte
153.	Planeta de suministros	Suerte
154.	Magnetismo Planetario	Suerte
155.	Magnetismo Planetario	Suerte
156.	Golpe de Suerte	Suerte
157.	Golpe de Suerte	Suerte
158.	El ataque Para Para	Suerte
159.	Buen pilotaje	Suerte
160.	Mejoras en la nave	Suerte
161.	Dimensión Sugoroku	Suerte

Nota: Cuando hay varias cartas con un mismo nombre, se trata de una misma carta que puede aparecer con diferentes ilustraciones.



CARA a CARA



DEATHMATCH

ESCUELA TSURU SENNIN

IDEOLOGÍA

Bajo la tutela del malvado Tsuru Sennin ("el maestro de la Grulla"), y de su hermano Tao Pai Pai, esta escuela se fundó con la idea de que las artes marciales sólo servían para someter a los débiles. Esta filosofía no la haría popular, pero sí respetada y temida. Sus únicos alumnos conocidos fueron Ten Shin Han y Chaoz. De hecho, el primero conoció a Chaoz al entrar bajo la tutela de sus dos malvados maestros. La meta de Ten Shin sería, a partir de entonces, ser como Tao Pai Pai, ya que admiraba la fuerza y la habilidad del asesino. Las aspiraciones de Chaoz nunca han estado muy claras, convirtiéndose en un comparsa de Ten Shin Han. Estos dos guerreros verían la luz al enfrentarse Ten Shin Han a Jackie Chun (el alter ego de Kame Sennin). Tras las palabras que les dirigió Mutenroshi, decidieron abandonar el mal camino y pasarse al bando de Gokuh y sus compañeros.

Puntuación: 60%

TÉCNICAS

La técnica más conocida de la escuela es el mortal *dodonpa*, un rayo calorífico que se dispara con el dedo, dejando al adversario muerto al instante. Por otro lado, hemos visto cómo en su momento, aventajaban a los discípulos de Kame Sennin en las técnicas de la levitación y el *taiyö ken* ("golpe del sol").

Puntuación: 70%

PODER

El alcance destructivo de sus técnicas es letal , comparado con las primeras versiones del *kame hame*, bastante menos potentes que las que conocemos actualmente. En cuanto a la levitación y el lumínico *taiyö ken*, cabe recordar que estas útiles técnicas fueron utilizadas en varias ocasiones con éxito.

Puntuación: 70%

RESULTADOS

Lo más importante que han logrado los discípulos de esta escuela es el triunfo en el 22º Torneo de Artes Marciales, conseguido por Ten Shin Han derrotando a Gokuh en la final.

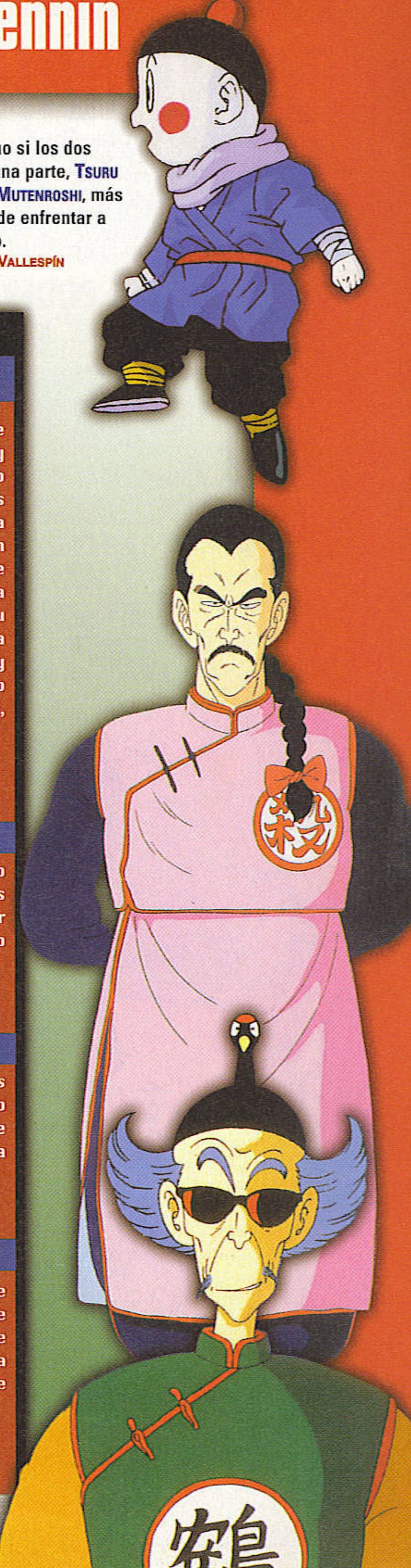
Puntuación: 60%

Total: 65%

Tsuru Sennin vs. Kame Sennin

El mundo de las artes marciales en el Dragon World nunca hubiera sido el mismo si los dos discípulos del legendario maestro **Mutaito** no hubieran sido grandes rivales. Por una parte, **Tsuru Sennin** y su hermano, el fuera de la ley **Tao Pai Pai**, y por la otra el incandescente **Mutenroshi**, más conocido en adelante como **Kame Sennin**. Por este motivo, hoy tenemos el placer de enfrentar a estas dos grandes escuelas, que tan buenos luchadores han adiestrado.

Por Pedro Vallespín



LA ESCUELA DE KAME SENNIN

IDEOLOGÍA

La vida de Mutenroshi ha sido plácida y llena de éxitos debido a su filosofía de vida, que postula que las artes marciales sólo sirven para la defensa propia y no para someter a nadie, aunque si se puede evitar la lucha, mejor. Huyendo de la fama que le hubieran proporcionado sus victorias en antiguas ediciones del Torneo de Artes Marciales, este maestro prefirió retirarse a su solitaria isla en compañía de la tortuga Umigame. Sus primeros alumnos fueron Son Gohan (el abuelo adoptivo de Gokuh) y Gyumaoh (el padre de Chichi). Más tarde vinieron Gokuh, Klilyn y Yamcha, que han contribuido a que su escuela fuera aún más reconocida y respetada por todo el mundo. Su rivalidad con Tsuru Sennin venía de lejos, pero a él poco le importaba ese hecho, ya que evitaba meterse en problemas. Su particular victoria vendría cuando Ten Shin Han y Chaoz abandonaron la disciplina de su gran rival y aceptaron entrenarse bajo su la tutela, adoptando su filosofía y su modo de ver las artes marciales, mucho más noble que la de su antiguo maestro.

Puntuación: 90%

INTELIGENCIA

El *kame hame ha* es el ataque más conocido de esta escuela, que combinado con una gran rapidez y fuerza física se convirtieron en las características más destacables de los entrenamientos de Kame Sennin. Además, podemos añadir las curiosas técnicas del desdoblamiento de imagen (*zanzo ken*), del borracho (*suiken*) y del *mafuba* (que sirvió para encerrar a Piccolo Daimaoh).

Puntuación: 80%

PODER

El *kame hame ha* probablemente sea el más poderoso de los ataque ideados en la Tierra, ya que esa técnica de Mutenroshi ha sido utilizada por nuestro héroe Gokuh para acabar con más de una amenaza seria. Aparte de esto, el nivel de agilidad y fuerza física de esta escuela supera de largo al de su maquiavélica rival.

Puntuación: 80%

RESULTADOS

Al ganar el 23er Torneo de las Artes Marciales, Gokuh se convierte en el máximo exponente de esta escuela, que en la edición anterior había sido derrotada por la de Tsuru Sennin. Mirando en perspectiva, es evidente que la Tierra siempre ha sido salvada por la intervención de discípulos de Mutenroshi, y eso lo dice todo.

Puntuación: 90%

Total: 85%

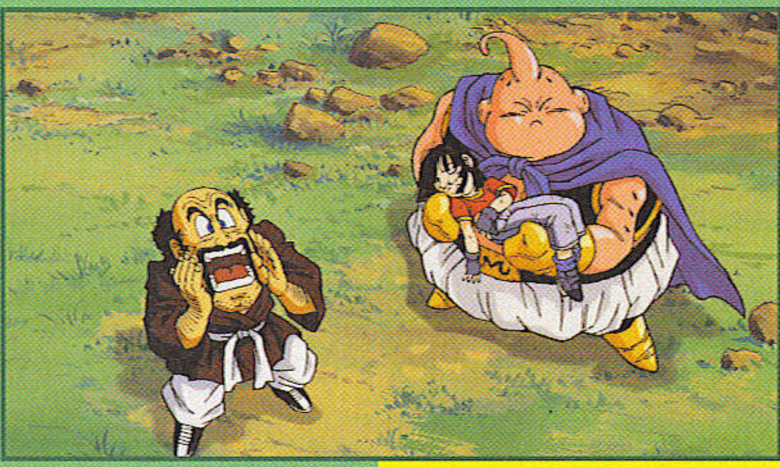
ENCICLOPEDIA GT

GUÍA DE EPISODIOS

capítulo 38

CON EL PODER DE TODOS... REVIVE EL SÚPER SAIYAN 4

(Minna no power de... Super Saiyajin 4 fukkatsu)



MR. SATAN y MR. BOO, dos buenos amigos que las pasan canutas ante el malvado BABY.

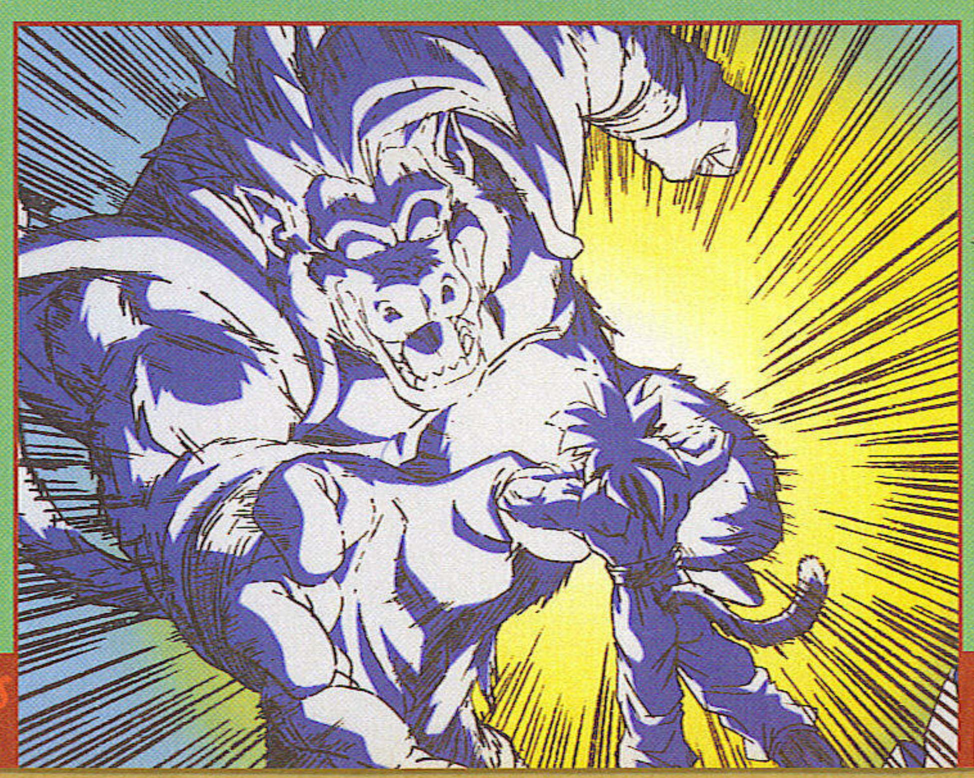
Vegeta Baby está en su punto máximo de desparrame energético, mientras que **Gokuh** está bastante exhausto. El mal bicho que es **Baby** aprovecha la situación para lanzarle un par de originales burlas y una andanada de bolas de fuego desde su boca. Acto seguido se dedica a machacarlo repetidamente contra el suelo cual esterilla. Desesperada al ver a su abuelo en funciones de saco de arena, **Pan** se escapa de **Mr. Satan** y se interpone entre el moribundo **Gokuh** y el gorila gigante. En un arranque de inspiración, **Pan** intenta razonar con él para solucionar todo el caos que se ha montado y que todo vuelva a la normalidad.

La respuesta de **Vegeta Baby** es propinarle un sonoro y gorilesco guantazo del que **Pan** se libra de milagro. **Gokuh** hace perder tiempo al villano con un *kame hame ha*, y **Trunks** aparece justo después flotando en el aire y deteniendo a **Ohzaru Baby** con un rayo de energía que impacta en toda la cabezota del tsufur.

Trunks ya está libre de influencia de la semilla de **Baby**, y se enfrenta a él. **Vegeta Baby** responde al ataque, olvidando a **Pan**. El gran mono amarillo recuerda a **Trunks** que lo que está haciendo es atacar a su propio padre. Al oír esto, **Trunks** vacila un momento, aprovechado por **Baby** para derribarlo. **Gohan** y **Goten** le recogen, libres ellos también de los influjos perversos del gigantesco tsufur. Para ayudar a **Gokuh** planean fusionarse en la siempre imponente figura de **Gotenks**, pero el derrotado saiyan les advierte que sería inútil ya que ni su fuerza combinada podría compararse con la de **Vegeta Baby**, que aprovechando el desconcierto parece ser el único que hace algo de provecho: prepararse para atacar a todos.

A DESTACAR

- Acertadísima la recuperación de una técnica marcial olvidada, muy utilizada en la primera serie: el *taiyo ken*. Son el tipo de detalles nostálgicos que nos gustan a los que hemos visto la serie desde el principio.
- Sorprendente el ritual casi de tribu del Amazonas: todos alrededor de su "dios" y ofrendándole su "energía". A partir de ahora ya sabéis que lo que diga GOKUH va a misa.
- La participación de PAN en la "recarga" de SON GOKUH. Por fin las chicas comienzan a tener peso específico en los momentos de acción.



Gokuh explica su plan: que todos los saiyans le cedan su energía vital mientras está en su nuevo nivel de transformación, estado en el que puede absorberla sin problema y recargarse como si fuera una vulgar pila de teléfono móvil. En ese estado de recarga 100% podría vencer a **Vegeta Baby**. El plan parece viable, pero otra cosa muy diferente es que **Baby** les deje llevarlo a cabo, ya que les ha estado oyendo y se dispone a aguar la fiesta.



La familia de Son Gokuh, haciéndole entrega de su energía para que pueda derrotar a Ohzaru Baby. Una original y cómoda forma de recargar las pilas.

Gokuh esquiva el ataque de **Vegeta Baby** con dificultad, y gana posiciones al aturdirle con una técnica tan antigua como la propia serie, la descarga cegadora de **Ten Shin Han**, el *taiyo ken* (ataque del sol). Al perder el equilibrio, **Baby** tropieza y cae en una sima profunda, momento que aprovechan todos los saiyans para rodear a su líder de forma ritual y proyectar energía a su cuerpo. La idea está funcionando y **Gokuh** se va curando y volviendo más poderoso por momentos.

Vegeta Baby se recupera, pero cuando iba a lanzar un rayo para disolver la reunión familiar, un espasmo de dolor hace que se contraiga. Un flashback nos explica que al comerse a **Mr. Boo**, éste seguía un plan para atacarle desde el interior de su cuerpo y le está provocando una indigestión de tres pares de narices. Una dolencia que da un tiempo precioso a los saiyans, que rodean a **Gokuh** y siguen entregándole su energía.

Baby consigue expulsar a **Ultra Oob** en forma de un repelente salivazo, y se dispone a realizar uno de sus más definitivos y desconocidos ataques: el *super jankyu four*. Los saiyans aprovechan hasta el último segundo para alimentar el nivel energético de **Gokuh** y reciben el impacto de pleno. **Vegeta Baby**, eufórico, alardea de haber dejado fuera de circulación a los cinco héroes y ya se empieza a imaginar el cuento de la lechera, con él conquistando la galaxia. Cuando el humo de la explosión se disipa y aparecen todos los saiyans derrotados en el suelo, **Pan** y **Gokuh** no están. **Mr. Satan** cree que **Baby** la ha vaporizado, pero súbitamente, aparece **Gokuh** en super saiyan 4 con **Pan** desmayada en sus brazos. En sus ojos hay una expresión de triunfo y de victoria. Y una vez más, despliegan su energía y se enfrentan en el combate decisivo. ■

Luis Alís



Valoración

Bastante cargado de tensión y altibajos, destaca en esta entrega la correcta labor del director de animación Kazuya Hisada. El ritmo soportado por sus dibujos está acorde a los acontecimientos, y se produce un cambio de tornas bastante entretenido. Sólo que a estas alturas de la serie lo de conquistar la galaxia está ya como muy visto, ¿no creéis?





capítulo 39

¡ESTO ES EL FIN! AL FINAL BABY HA SIDO DERROTADO

(Kore de saigo da! Tsui ni Baby shoumetsu)

El choque de energías resultante de los ataques de **Son Gokuh** super saiyan 4 y **Ohzaru Baby** produce una explosión de una gran magnitud. Cuando el humo se disipa, vemos a los dos contrincantes cara a cara. Ninguno de los dos está herido y ambos fanfarronean de ser capaces de vencer al otro. Comienzan a luchar y a intercambiarse bolazos de energía mientras corren. La lucha es tan intensa, que desde fuera resulta complicado saber quién lleva ventaja.

Entre la familia de **Gokuh** se barajan diversas opiniones, ya que no está nada claro quién va a ganar. Incluso en el planeta de **Kaioh Sama** se sigue el combate con interés. **Kaioh Shin** llega y empiezan a planear cómo administrar el agua sagrada a todos los habitantes de la Tierra para librarles del control de **Baby**.

La batalla comienza a hacer mella en **Baby**, y **Gokuh** aprovecha para burlarse de él por cansarse tan rápido, acusándolo de ser un aburrido. Esto hace enfurecer a **Baby**



El kame hame ha x 10 acaba con el breve reinado del terror en el que Baby había sumido a la Tierra.

que lanza una ráfaga de energía de gran calibre que **Gokuh** esquiva fácilmente. El saiyan vuelve a burlarse y **Baby**, loco de ira, comienza a lanzar una serie de peligrosos discos cortantes que tampoco causan daño alguno a nuestro héroe. Pero este último ataque era una emboscada. El tsufur lo ha hecho para crear una nube de humo que distrae a **Gokuh**. **Ohzaru Baby** aprovecha la oportunidad para preparar una de sus *death balls*, su ataque más destructivo y mortífero. La lanza hacia **Gokuh**, que es cogido por sorpresa y lucha para evitar que la gran bola de la muerte le deje frito. Parece ser el movimiento final que decidirá quién va a ser el vencedor.

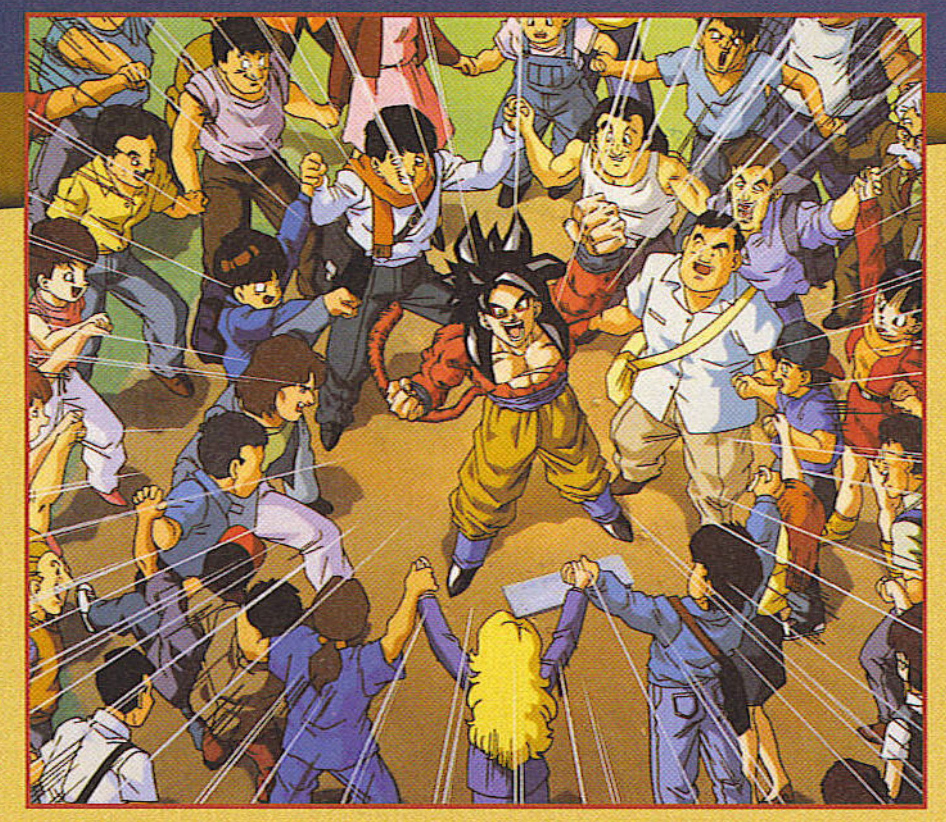
Pan corre a salvar a su abuelo, pero es detenida por los demás. La bola de energía maligna sigue avanzando y empuja a **Gokuh** contra unas rocas. **Ohzaru Baby** casi augura su victoria. En el momento de mayor tensión, **Gokuh** empieza a ver imágenes de su juventud. Reforzado por sus recuerdos, se rehace, consigue colapsar la bola de energía y queda libre. **Baby** está atónito.

Gokuh comienza a acumular energía para lanzar un nuevo *kame hame*. Al no tener ninguna herida en su cuerpo **Baby** no puede poseerlo, y el chorro de energía impacta de lleno en el cuerpo del ohzaru amarillo con una violencia tremenda. Es un golpe terrible que lanza despedido al tsufur, que aterriza donde están reunidos todos los saiyans y la familia de **Gokuh**.

Pan cree que **Vegeta Baby** está muerto, pero **Gohan** todavía puede oír un latido. **Gokuh** flota en el cielo, victorioso. **Pan** comienza a celebrar la derrota final de **Baby**, y anima a **Gokuh** a que le dé la puntilla y termine ya con él, pero le recuerdan que el cuerpo es de **Vegeta**, que moriría también. Asombrosamente, **Gokuh** reflexiona un poco y lanza un rayo de energía al trasero de **Ohzaru Baby**. Cuando el humo se disipa, podemos ver cómo ha desintegrado la cola del gorila, que empieza a revertir a su forma original de **Vegeta Baby**. Ha

A DESTACAR

- El momento en el que GOKUH ve sus propios recuerdos de niño y esto le da fuerza para volver a contraatacar. Muy emocionante.
- La destrucción final del pesado de BABY: ya era hora. Se había convertido en un villano que parecía indestructible.



recuperado la consciencia y grita como un condenado durante el proceso. **Baby** no comprende lo que ocurre: finalmente deduce que sin cola no puede seguir en su forma de mono gigante.

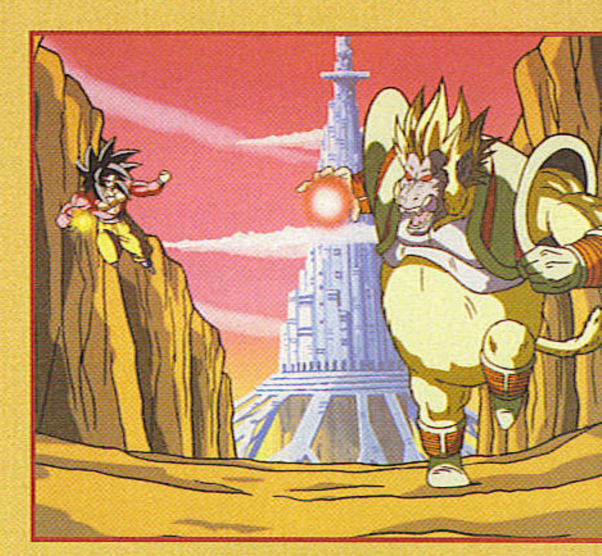
Al verse derrotado, **Baby** abandona el cuerpo de **Vegeta**, y tras rebotar un poco en forma de bola plateada, toma su forma originaria. **Gohan**, **Goten** y los demás lo rodean dispuestos a detenerle, pero el ahora indefenso tsufur lanza una cegadora luz y escapa. **Trunks** corre a atender a su padre, que sabe que **Gokuh** le ha salvado y le sonríe. **Baby** aparece donde **Bulma** le espera con una nave espacial, y apartándola con desprecio, sube y la pone en marcha pretendiendo escapar. **Pan** está asustada por si **Baby** huye, pero **Gokuh** está esperando a que la nave esté en línea con el sol. Cuando esto ocurre, lanza un terrible rayo que desintegra la nave y mata al tsufur. La carrera del terrorífico parásito espacial parece haber acabado, ya que **Gokuh** no siente su energía. Al abandonar su forma de super saiyan 4, **Gokuh** vuelve a ser un niño, lo que hace enfadar a **Pan**: ya sabéis que odiaba que su abuelo fuese más bajito y pequeño que ella. **Gokuh** dice que ahora puede transformarse en super saiyan 4 a voluntad, y esto vuelve loca a **Pan**, que planea montar fiestas con su abuelo como atracción central. Todo parece ir bien, y más aún cuando **Kaioh Shin** deja caer una fina lluvia de agua mágica sobre toda la Tierra, curando así a todos los afectados por el virus de **Baby**.

Pero algo no va como debiera: la Tierra empieza a resquebrajarse. **Gokuh** y **Dende** discuten, y **Dende** reconoce que había dado las bolas a **Baby** cuando estaba poseído. **Pan** hace un cálculo y descubre que, aunque trajeran las bolas de nuevo, llegarían dos semanas tarde para salvar la Tierra. La situación está completamente liada de nuevo.

LUIS ALÍS



OHZARU BABY bajo una potente ráfaga de fuego saiyan. Aun así, consigue aguantar el tipo bastante dignamente.



Valoración

• Un episodio con toda la tensión necesaria que necesitan los ya famosos desenlaces de las sagas de DRAGON BALL. Evidentemente, no emociona tanto como la primera serie, pero es interesante y BABY ha sido un enemigo a la altura de los villanos clásicos que hicieron la vida imposible a GOKUH y a sus amigos.



ENCICLOPEDIA GT

GUÍA DE EPISODIOS



capítulo 40

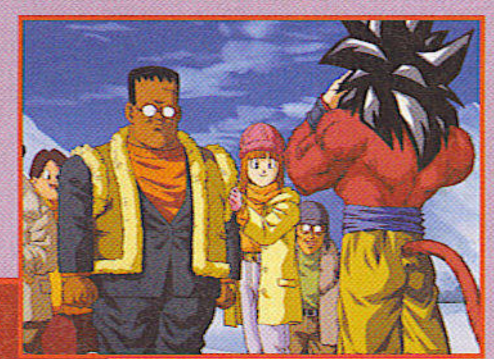
¡LA TIERRA EXPLOTA! LA DECISIÓN FINAL DE PICCOLO

(Chikyuu bakuhatsu! Piccolo no judaina ketsui)

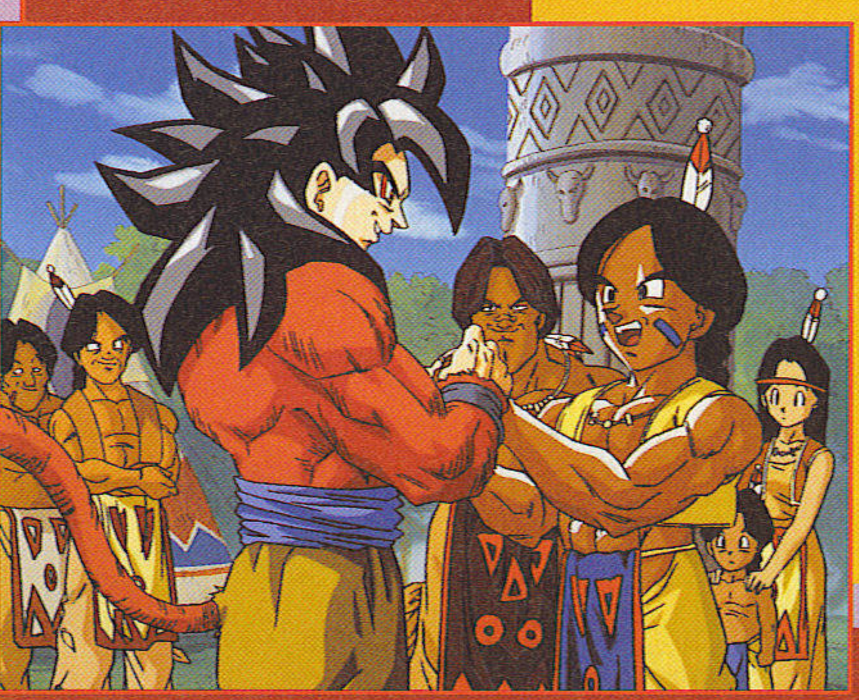
En dos semanas el planeta va a estallar. Por muchas vueltas que le den al tema, no hay nada que se les ocurra a los saiyans para evitar lo que ya está pasando: la Tierra se está cayendo a cachos. Literalmente.

Después de pensarlo mucho, la única solución que se les ocurre es volver a usar la gigantesca nave espacial construida por **Bulma** para surcar el espacio y recuperar las bolas, así que el grupo parte hacia la Capsule Corporation mientras **Vegeta** demuestra su descontento con la "invasión" de la que ha sido objeto su cuerpo. Después de oír la noticia de que la Tierra está a punto de autodestruirse, **Bulma**, **Chichi** y **Gohan** se quedan con la boca abierta. Para evitar una catástrofe en la Tierra, **Vegeta** (en el fondo ya se ve que es un buenazo) sugiere trasladar a toda la población al planeta Nuevo Plant. Alguien le comenta, no falto de razón, que nadie estaría dispuesto a hacer tal cosa, especialmente ahora que han sido librados del influjo de **Baby**.

Finalmente, y aprovechando la capacidad de convicción de **Mr. Satan**, utilizan los medios de comunicación para informar al resto de la humanidad de la situación. Al principio nadie le cree, pero después de un terremoto que tiene lugar durante el discurso, todos prestan bastante más atención. Rápidamente se establece un sistema para que la gente pueda ser transportada a Nuevo Plant: todo el mundo ha de buscar a los que lleven el símbolo del "botón de **Mr. Satan**" para que les ayuden (por supuesto, **Vegeta** se niega a ponerse nada). La gente se pone en larguísimas filas tocándose los unos a los otros, y **Kaioh Shin** y **Gokuh**, que se ha transformado en super saiyan 4, les teletransportan hasta Plant. A su vez, parten muchas naves, y muchos terrestres se movilizan en un éxodo que nos permite reencontrarnos con muchísimos personajes de toda la larga saga de **Dragon Ball**: el presidente de la Tierra, **Pilaf**, **Ten Shin Han** y **Chaoz** entre otros. La Tierra está ya casi vacía y los terremotos están a punto de destrozarlo todo, pero nuestros héroes se encargan de salvar a todo el mundo, incluso a un grupo de desagradecidos gamberros juveniles que pasan de todo y quieren quedarse en la Tierra jugando a los videojuegos, hasta que se encuentran con **Vegeta**, que después de repartirles jarabe de palo, los mete en una nave.



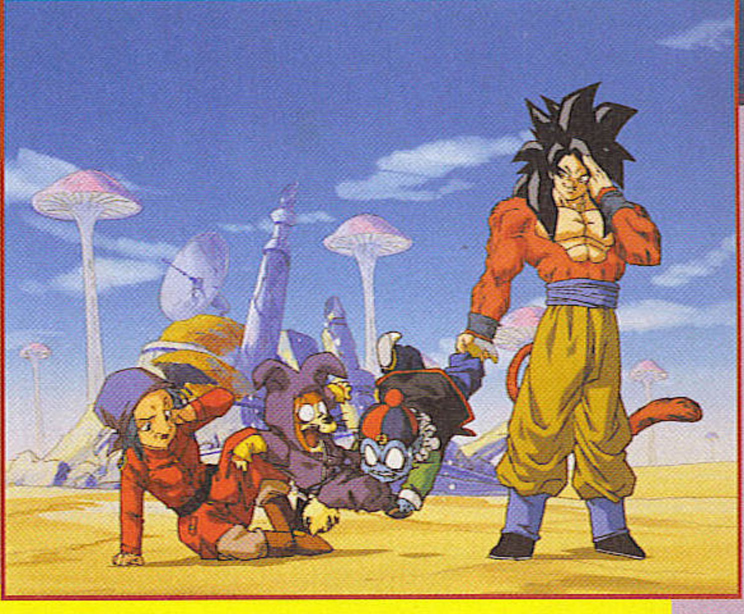
Son Gokuh visita a sus amigos para avisarles del grave peligro que corre la Tierra y comprueba que el tiempo no pasa en balde.



A DESTACAR

- El momento en el que Piccolo se encuentra en el núcleo derretido de la Tierra no tiene precio: una escena realmente espectacular.
- El éxodo: creo que es el único de los elementos de impacto típicos de una historia épica que aún no había sido utilizado en las leyendas de Dragon Ball. Y muy bien usado, por cierto.
- El sacrificio final de Piccolo tiene una gran carga emocional, sobre todo para los que le habíamos cogido cariño desde sus tiempos de malvado. Descanse en paz.





El desalojo de la Tierra comporta más de un problema a los encargados de llevar a cabo la "mudanza". *A la izquierda*: PICCOLO rescata al último niño que queda en el planeta. *Arriba*: El lema de PILAF es: ¡Ni retirada, ni rendición!

Puestos a salvar, salvan también a todos los animales, incluso a los dinosaurios, que no caben en las naves y deben ser teletransportados a lo bestia por **Gokuh**. Después de embarcar a casi todo el mundo, incluyendo a un grupo de periodistas que querían cubrir la noticia hasta el final, **Gokuh** siente los espíritus de gente que aún permanece en la Tierra. El saiyan hace lo que puede, pero en el último momento, cuando sólo quedan un niño y su perro, **Gokuh** revierte sorprendentemente a su estado de niño en el que no tiene capacidad de teletransporte. Se ha esforzado mucho y está agotado. **Piccolo**, que salva en última instancia al niño y a su perro, le dice, "Tú eres **Son Gokuh**, no hay nada que no puedas hacer", y le da la capacidad de teletransportarse incluso en su estado de niño, tocándole con un rayo de energía.

La última nave aterriza en Plant, y **Piccolo** busca a **Gohan** para hablar a solas. Le felicita por haberse convertido en un buen hombre y en un buen guerrero, y le anuncia que va a dejarse destruir con la Tierra, lo que eliminará para siempre las bolas de la estrella negra acabando así con futuras amenazas. Cuando finalmente estalla el planeta, **Piccolo** muere. **Gohan** no puede contener su tristeza y llora amargamente la muerte del que una vez fue su maestro, tal como vimos al comienzo de DRAGON BALL Z. Más tarde, nuestros amigos usan las bolas de Namek para restaurar la Tierra y todo vuelve a la normalidad. La gente vuelve a sus casas, **Trunks** vuelve a dirigir la empresa de su madre e incluso **Giru** ha sido reparado. **Gokuh** sigue siendo un enano y **Piccolo** sigue muerto, pero la Tierra vuelve a estar en paz una vez más. ■

LUIS ALÍS





Valoración

• Es realmente lamentable que los guionistas de TOEI no hayan tenido la deferencia de trabajar tanto en los demás episodios de la serie como lo han hecho en éste. El episodio es densísimo y muy emocionante, muy bien narrado y gráficamente sobresaliente.





capítulo 41

¿QUIÉN SERÁ EL SUCESOR DE MR. SATAN?

(Tenkaichi Budoukai-Satan no koukeisha wa dare?)



Cuando la Tierra está en paz, ¿qué es lo que más gustan de hacer los saiyans? Pues seguir repartiendo mamporros. Así que esto es lo que hay: un nuevo Torneo de las Artes Marciales. Uno más en el que toda la familia se reúne como ya es tradición.

Gokuh, como levanta muy poco del suelo, ha de luchar en las categorías de los niños, donde gana porque sus adversarios se hacen daño al pegarle.

Klilyn, **Gohan** y **Videl** aparecen y le preguntan por qué no está con los adultos en la competición de verdad. **Gokuh** rememora su conversación con **Mr. Satan**, en la que éste le cuenta que hay un mínimo de altura establecido y que a **Gokuh** le falta un centímetro para poder ser admitido en las categorías de adultos.

La teoría de **Klilyn** y **Gohan** es que **Satan** quería proteger a **Pan** de **Gokuh**, y para eso se inventó la regla. A **Gokuh** le da bastante igual; él sólo se queja de que el nivel de los niños es bastante bajo. Mientras, el campeonato ya ha comenzado. El contrincante de **Pan** es un gigante que le dura más bien poco y que acaba fuera del cuadrilátero en menos que canta un gallo. Otro competidor, **Papaya Man**, manda a su adversario al medio de la calle interrumpiendo el tráfico. De pasada, podemos ver a **Goten** con **Pares**, su novia más duradera, que todavía tiene problemas para comerse una hamburguesa con las manos. También vemos a **Satan**, que anuncia que el vencedor del Gran Torneo de Artes Marciales será el que le sustituya como líder de la ciudad. Ahora que **Mr. Boo** ha desaparecido, **Satan** parece deprimido y con ganas de desaparecer de la vida pública. Siguiendo a nuestros personajes podemos ver a **Trunks** en una de sus ocupaciones "preferidas": dirigiendo la empresa de su madre, Capsule

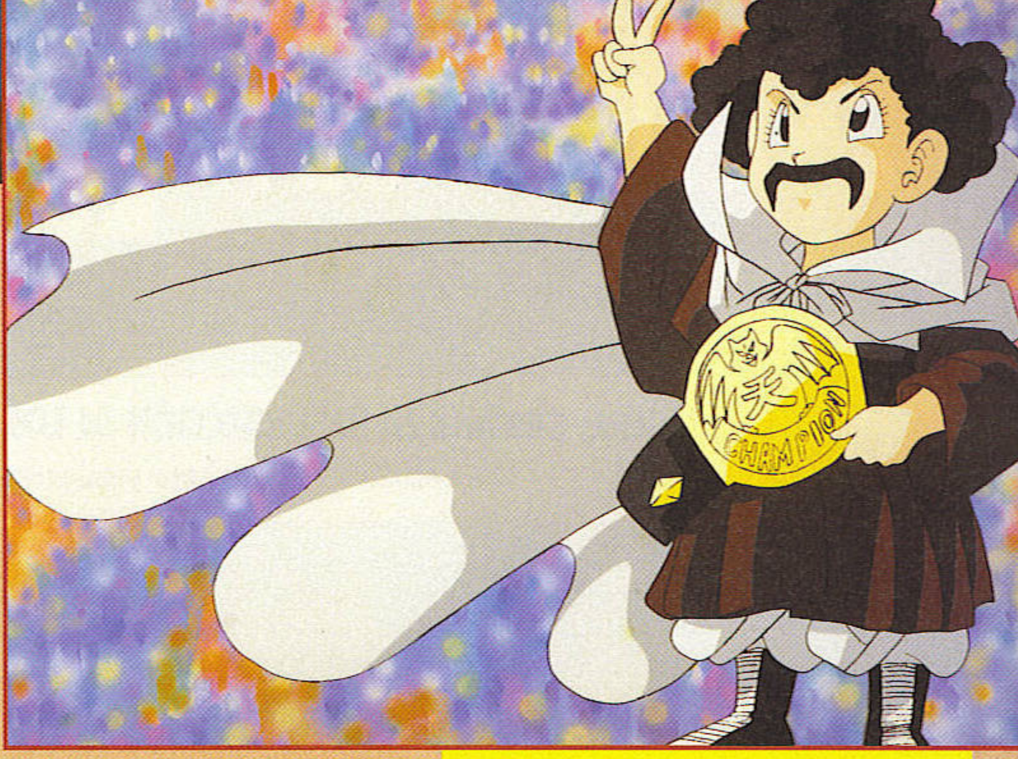
A DESTACAR

- La personalidad de Pan. Es un personaje muy cuidado y realmente atractivo. ¿Qué saiyan renunciaría a un combate manteniendo su dignidad? Ya lo hemos dicho antes: Pan es la nº 1.
- Un nuevo Torneo de Artes Marciales. Como en los viejos tiempos. La nostalgia invade nuestros recuerdos y se nos llenan los ojos de lágrimas.
- Satan es otro personaje que también mola mucho. Y si no preguntadle a los habitantes de la ciudad de la que es líder y lleva su nombre.

¿Quién iba a decir que este enclenque podría vencer al mismísimo Son Gokuh?



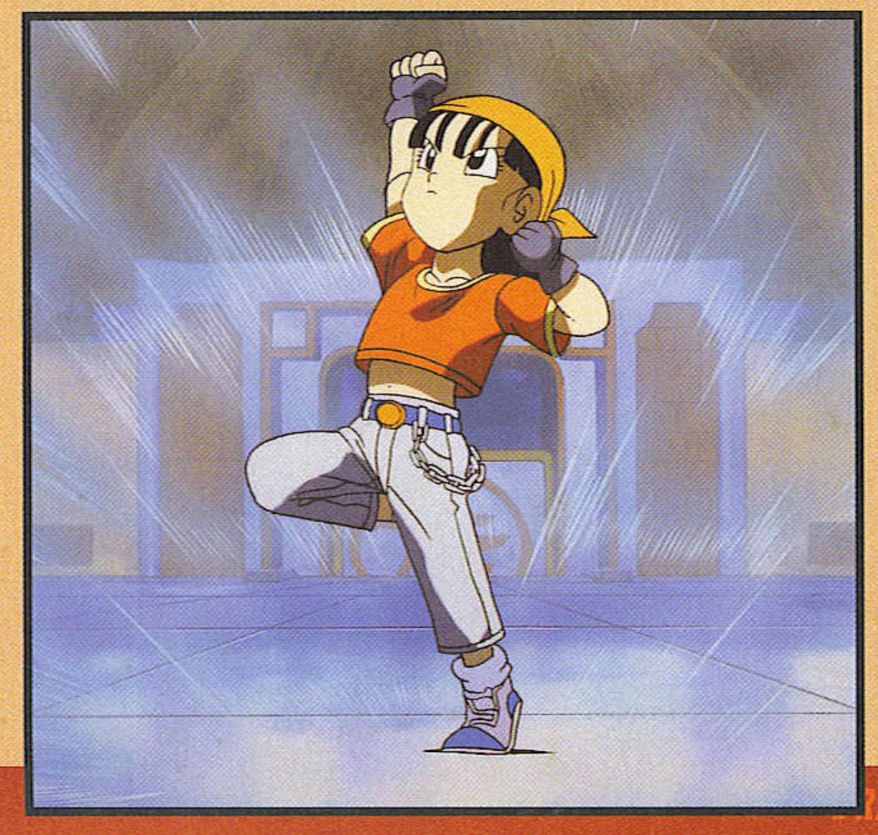
Corporation. Se encuentra en una reunión con importantes ejecutivos mientras escucha las noticias del campeonato con unos auriculares que, por accidente, acaban desconectándose. Todos los ejecutivos pueden oír las noticias y se distraen, dando a **Trunks** la oportunidad de escapar para ver al menos el combate final. **Pan** gana con facilidad su combate y es una candidata firme a suceder a su abuelo **Mr. Satan** como líder de la ciudad. El presentador del Torneo (viejo conocido de todos nosotros) le pregunta cómo se siente al tener la posibilidad de heredar la ciudad. **Pan** no sabía que el premio era éste, y se imagina a sí misma con el pelo a lo afro y el bigote "satánico", como si fuera una versión en pequeño de su abuelo.



¿Mr. Pan? ¿Es éste el futuro que le espera a nuestra saiyan favorita? Por suerte, todo son imaginaciones de la chica.

Por su parte, **Mr. Satan** está convencido de que su nieta ganará el campeonato, pero cuando se presenta a los semifinalistas, **Pan** no está entre ellos. Se ha autoexcluido del campeonato para sorpresa de su abuelo. **Vegeta** está enfadado por no poder medirse con **Gokuh** una vez más y su enfado se deja notar en su forma de destrozar los coches en su camino hacia el lugar donde se celebra el campeonato. **Pan** explica a su familia, ya en las gradas, que no le apetece ser la sucesora de **Satan** y convertirse en la nueva líder de la ciudad. **Gokuh** se enfrenta a un niño en la categoría infantil, cuando aparece **Vegeta** y le acusa de perder el tiempo con críos. Al ver a **Vegeta**, el niño corre asustado y tropieza con **Gokuh**, que cae fuera del ring. Esto indigna tanto a **Vegeta** que se pone a golpear furiosamente una pared.

Paralelamente, se descubre que **Papaya Man**, que ha llegado a la final y es el favorito para heredar la ciudad, es **Oob**. Mientras, **Satan** se prepara para enfrentarse a él. Al principio adopta su tono arrogante de siempre, pero al darse cuenta de que su oponente es el poderoso **Oob** se pone muy nervioso. **Oob**, que estaba deseando lucirse, comienza a repartir leña. Para no abusar, sólo usa movimientos de lucha libre que están dejando a **Satan** completamente machacado, pero en el último momento, el espíritu de **Mr. Boo** que habita en su interior le dice que está prohibido derrotar a **Satan**. Ante esta intervención, **Oob** duda un momento, y **Satan** aprovecha para golpearle fuera del ring, ganando de nuevo una edición más del campeonato. Al ver a las masas aclamándole, **Oob** comprende que ha obrado correctamente.



Al final de la jornada, **Vegeta**, para sacarse la espinita, desafía a **Gokuh** a un combate, pero el pequeño saiyan tiene demasiada hambre para moverse. Todos ríen. La paz reina... ¿Por cuánto tiempo?

Luis Alís

Valoración

• ¡Cuánto tiempo hacía que no veíamos episodios como éste! Familiares, relajados... Podemos ver a todos los personajes y sus auténticas personalidades. Es como estar en casa. No podía ser de otro modo, si ya llevamos años con Gokuh y su familia.





capítulo 42

¡¡MUERE, GOKUH!! LA RESURRECCIÓN DE LOS ENEMIGOS DEL INFIERNO
(Shine Gokuh!! Jigoku kara yomigaeru kyoutekitachi)

Alguien arrastra los pies. Un andar pesaroso. En pocos segundos, averiguamos que se trata **del Dr. Mu**, que está en el infierno después de haber sido asesinado por su criatura, **Baby**. **Mu** está aturdido y no sabe dónde se encuentra... pero tiene un amiguete en el infierno. El inefable **Dr. Gero**, creador de **Cell**. Ya os imaginaréis que estos dos mozalbetes se llevan la mar de bien y en un plis plas urden un plan para vengarse de ese saiyan bajito y cabezón que es **Son Gokuh**. Se va a armar una gorda.

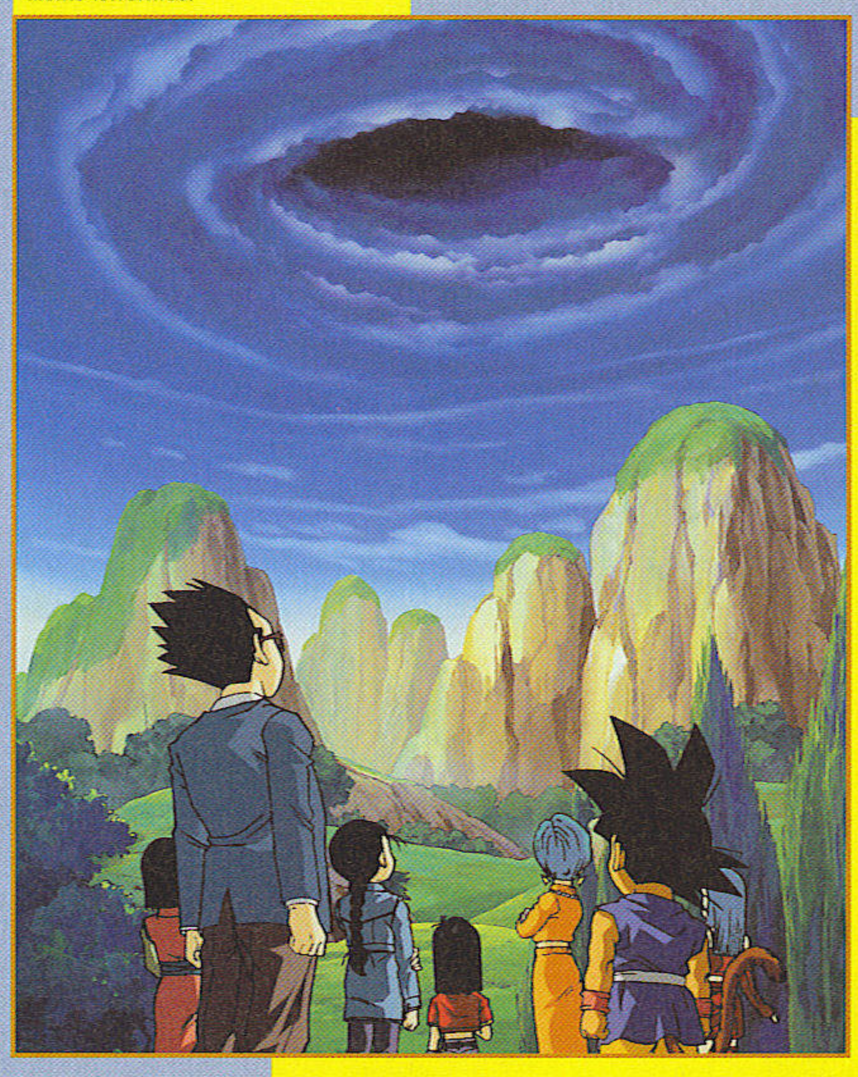
En casa de **Gokuh** hay cena familiar. **Bra** y **Bulma** han sido invitadas y se están poniendo las botas, pero cuando son informadas de que están comiendo monstruos y animales salvajes de la montañas pierden el apetito repentinamente. A **Pan**, sin embargo, le gusta: ya os dijimos que esta chica valía su peso en oro.

De repente, llaman a la puerta y aparece **Trunks** malherido. Se desmaya en brazos de **Pan**, mientras murmura un nombre... **A-17**. Todos salen alarmados al exterior y pueden ver un gran agujero negro en el cielo que gira sobre sí mismo de forma amenazadora.

Las sospechas de **Gokuh**, que detecta una gran energía maligna, son ratificadas por la voz telepática de **Kaioh Sama**, al que hacía tiempo que no oían. **Gokuh**, mostrando una preocupación mínima por el fenómeno, se pone a charlar con **Kaioh**, le pregunta por el viejales de **Roh Kaioh Shin**... pero el guardián de la galaxia está constipado y quiere ir al grano.

El agujero del cielo puede ser visto por toda la gente de la Tierra, incluyendo a **Oob** desde su pueblo y a la

El agujero que comunica el infierno con la Tierra tiene un aspecto realmente terrorífico.



A DESTACAR

- Resulta muy interesante presenciar la reaparición de villanos muertos u olvidados. Esto empieza a parecer un cómic de superhéroes en vez de una serie de animación japonesa.
- Es curioso ver cómo los guionistas se sacan ases de la manga cuando todo parecía agotado. Habrá que ver cuánto les dura la mitología del universo dragonbolero del cielo y el infierno (¿cómo si no podrían revivir a todos los malos malosos?)
- Mr. Satan vuelve a demostrar su humanidad en la escena en que prepara el equipaje para salir pitando de la ciudad.



Un pacto diabólico se ha forjado en el infierno y ya nada puede parar la ola de caos que se cierne sobre la Tierra.

familia de **Klilyn** que está visitando Satan City. Sobre una colina podemos ver a nuestro entrañable villano, el largamente olvidado androide **A-17**... pero ligeramente distinto de como lo recordábamos, ya que está rodeado por una extraña aura negra. Está oyendo una voz que le recuerda que en un agujero siempre hay dos extremos. En efecto: en el infierno, donde estaban el **Dr. Gero** y el **Dr. Mu**, hay otro **A-17** rodeado de un aura similar. El plan de **Gero** y **Mu** es realmente perverso: tanto en la Tierra como en el infierno hay un poderoso **A-17**, y quieren abrir un portal que conecte los dos mundos. Con la intención de fusionarse, comienzan a acumular energía, mientras la intensidad del agujero crece.
La gente de todo el mundo se pone paranoica y empiezan los saqueos. El alcalde de la ciudad aparece en televisión intentando calmar los ánimos, pero la gente abarrota las calles y las autopistas están bloqueadas: hasta **Mr. Satan** está empaquetando sus cosas y preparándose para salir pitando.

Algunos de los demonios del infierno están siendo enviados a la Tierra a través del portal, lo que provoca aún más pánico. El portal ya funciona, como habían planeado **Gero** y **Mu**, y ahora pretenden reunir en un mismo cuerpo a los dos **A-17**, creando así un nuevo super androide infernal para vengarse de **Son Gokuh** y los terrestres.
Gero está muy ilusionado con su plan de crear al androide y atacar la Tierra. El **Dr. Mu** le recuerda que antes tendrán que medirse con **Son Gokuh**, pero **Gero** parece muy seguro de sí mismo y ríe a carcajadas.

Trunks se levanta en la cama sintiéndose mejor, y todos le asaltan con preguntas acerca de los fenómenos que están ocurriendo. **Trunks** cuenta cómo tuvo un violento encuentro con **A-17**. **Gokuh** recapacita sobre la situación mientras la TV difunde una noticia: extraños seres atacan la tierra. Bueno, quizá no tan extraños: se trata de antiguos villanos enviados al infierno en pasados combates.

Todos parecen estar entusiasmados con volver a patear culos de villano: **Gokuh** deja que los demás se encarguen de ello mientras viaja a través del portal para solucionar los problemas de raíz. Pero **Gokuh** es atrapado en el infierno por el **Dr. Gero** y el **Dr. Mu**, y una vez allí, ha de enfrentarse a dos antiguos y temibles enemigos: **Freeza** y **Cell**. **Gokuh** está muy tranquilo, e informa a los villanos de que ya no es el luchador que ellos conocían. ¡La acción va a comenzar!

Luis Alís



Valoración



• **La nueva etapa de la serie comienza con muy buen ritmo: un guión original, situaciones trepidantes y antiguos villanos rescatados. La animación está muy cuidada, al igual que el tiempo narrativo del episodio, en contraste con algunos de los últimos, que cansaban un poco. Todo esfuerzo es poco cuando se trata de enganchar al espectador a un nuevo hilo argumental.**



TORI LOS CREA... Y ELLOS SE JUNTAN

¡GOKUH VISITA DE NUEVO LA VILLA DEL PINGÜINO!

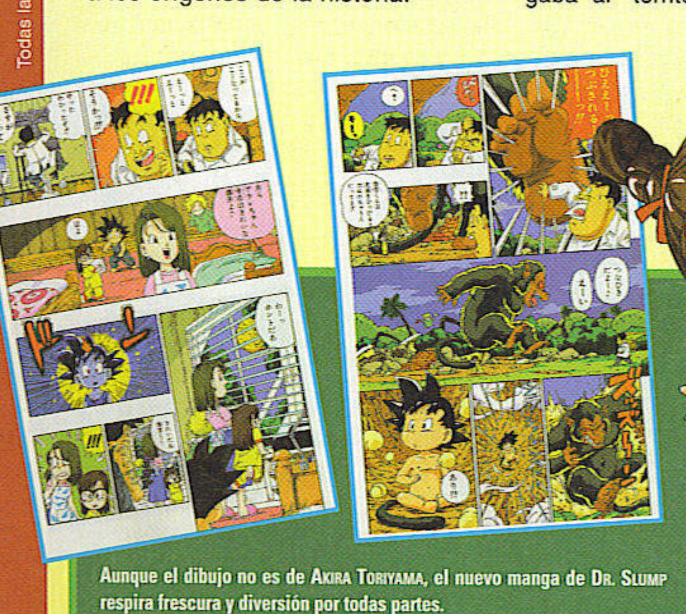
¡Ha sucedido! Son Gokuh ha vuelto al mundo del manga y lo ha hecho a todo color, en el número 5 de la revista Virtual Jump de este año. Sin embargo, para frustración de la mayoría de sus fans, no ha aparecido en su encarnación *Getiana* (de GT, que no de jeta), sino en su "versión original", con nube Kinton y bastón mágico incluidos.

Pero no os engañéis... ¡no estoy hablando de un nuevo manga de **Dragon Ball**! Se trata de una aparición estelar en el manga de **Dr. Slump** que se está publicando en el **Virtual Jump**. Para los que no lo recuerden, el manga en cuestión es ya la tercera versión en papel de las aventuras de **Arale** y su pandilla, en el que las historietas son a todo color y los autores son **Takao Toyama** (guión) y **Tadayoshi Yanamura** (dibujo). Este manga se edita de manera simultánea a la nueva serie de televisión de **Dr. Slump**, y cuenta las peripecias de los habitantes de la Villa del Pingüino desde el momento de la creación de **Arale**. En suma, un regreso a los orígenes de la historia.



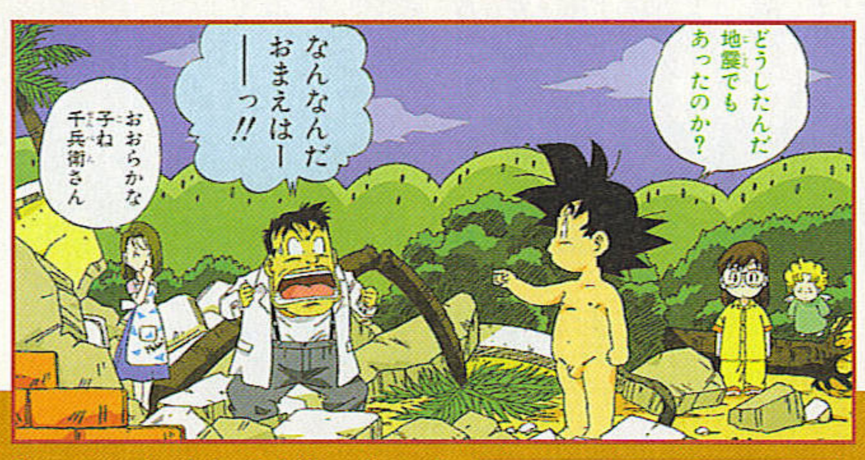


Por eso **Son Gokuh** aparece de jovencito, tal y como era al principio de su propio manga. En realidad, este cruce entre las dos obras más populares de **Akira Toriyama** no es algo nuevo: ya ocurrió en el propio manga de **Dragon Ball**, en el lejano tomo 7 de la colección. En aquel momento, **Gokuh** llegaba al "territorio"



Aunque el dibujo no es de Akira Toriyama, el nuevo manga de Dr. Slump respira frescura y diversión por todas partes.

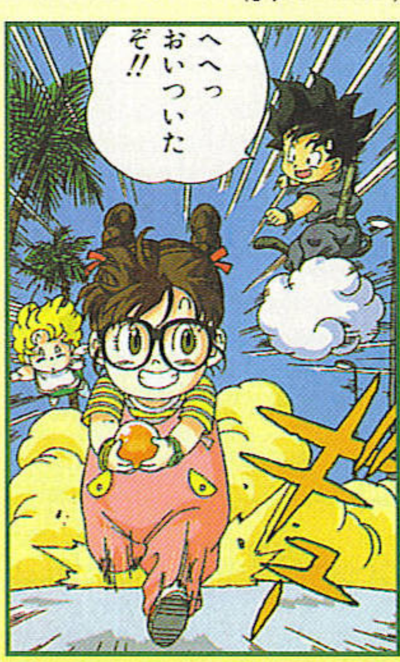




Gokuh no recuerda nada después del lío que ha organizado tras su transformación en ohzaru.

de **Arale** en persecución del sargento **Blue**, del ejército de la **Red Ribbon** y, como se suele decir, el pobre general tuvo la peor idea en la larga historia de las malas ideas cuando se enfrentó nada menos que a **Arale**. Evidentemente, ganó nuestra robot favorita y **Gokuh** se vio libre de un enemigo duro de roer.

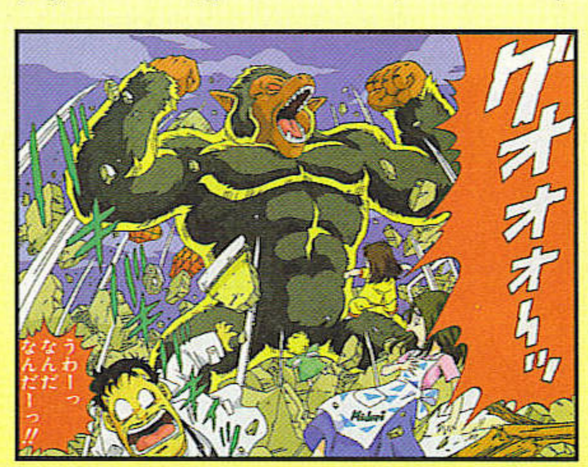
Unos cuantos años después, en esta nueva versión, la historia se repite, y **Gokuh** y **Arale** vuelven a encontrarse, pero las circunstancias son diferentes. En esta ocasión, **Arale** y **Gatchan** están jugando cerca de un río cuando tropiezan con una extraña bola dorada con dos estrellas en su interior. Absorta por el descubrimiento, **Arale** no se da cuenta de que un enorme pez sale del agua dispuesto a comérsela... En ese momento aparece un chico con cola (¿quién será?)





que acaba con el pez y se lo merienda. El chaval iba buscando la bola que ha encontrado **Arale**, pero la chica pone una condición para dársela: que juegue con ellas a tocar y a parar. **Gokuh** (sí, era él) acepta y acaba ganando, gracias a su bastón mágico. Pero el dragón radar se ha roto durante el juego y **Arale** invita a **Gokuh** a su casa, para que el sin par inventor **Senbei Norimaki** arregle el aparato.

La hospitalidad de los **Norimaki** es conocida en el mundo entero, y **Gokuh** se siente muy a gusto, se relaja, toma algo, contempla la luna llena y... ups, craso error: como ya sabemos, **Gokuh** tiene problemillas con la luna, y cada vez que la contempla pega un estirón, pero a lo bestia, o sea, que se convierte en ohzaru. El encolerizado gorila destroza la casa y todo lo que se le pone por delante hasta que **Arale** decide tomar cartas en el asunto. Al final, **Arale** vence a **Gokuh** tras pegarle un buen tirón de la cola, algo que, como todos sabemos, le quita toda la fuerza a nuestro amigo. **Son Gokuh** revierte a su forma habitual y, agotado, se queda durmiendo junto a **Arale**, **Gatchan** y **Midori** en las ruinas de la casa de los **Norimaki**, mientras **Senbei** hace horas extra para reparar el dichoso radar cuanto antes.



Como no sólo de manga vive el aficionado, el pasado 14 de abril se emitió un capítulo especial de la serie de televisión **Dr. Slump**, de una hora de duración, adaptando el nuevo encuentro entre **Arale** y **Son Gokuh**. Vamos, que también hemos tenido una pequeña dosis de **Son Gokuh** animado. Todo un lujo para los otakus japoneses y un motivo de "sana" envidia para sus colegas españoles.

Annabel Espada

EN TELEVISIÓN

Como podéis ver, tanto en el manga como en el animé, Arale y Son Gokuh han hecho muy buenas migas. Esperemos que alguna cadena de TV se decida a emitir la serie y podamos disfrutar también de este momento.



VIDEOCLUB GT

VIDEOCLUB GT
NOMBRE: Gran Pilaf
Nº SOCIO: 240271
DOMICILIO: Gran Castillo de Pilaf

LA SÚPER BATALLA

CHIKYU MARUGOTO CHOKESSEN



Director: Daisuke Nishio
Guión: Takao Koyama
Fecha de estreno en Japón: 7 de julio de 1990
Duración: 55 min.

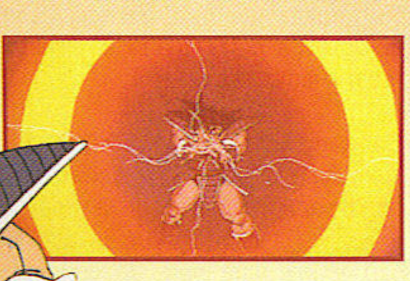




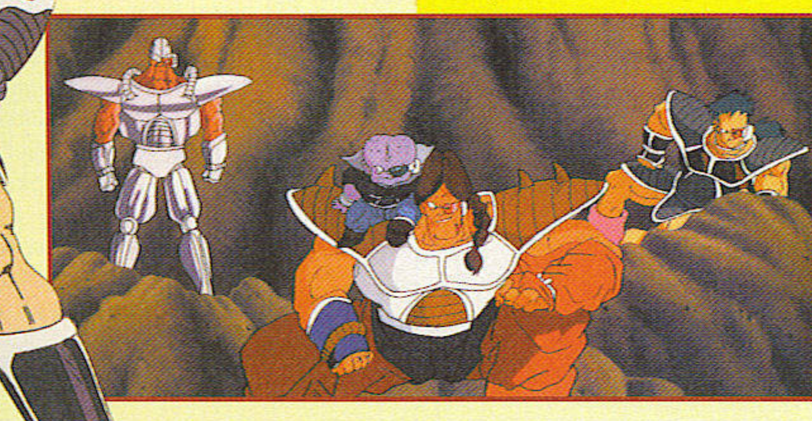
Hasta la llegada de **Broly**, todas las películas de **Dragon Ball Z** siguieron más o menos el mismo esquema: un malo maloso y sus secuaces llegan a la Tierra con fines malvados, y **Gokuh** y la pandilla les convierten en abono experimental. **La super batalla**, o "la batalla definitiva por la Tierra" no es una excepción, y el desfile de carne de cañón no consigue ocultar la debilidad argumental de la historia.

En la película, **Woolong**, **Bulma**, **Klilyn** y **Son Gohan** se van de camping, cuando una extraña nave se estrella en el bosque, provocando un incendio que sólo a duras penas **Klilyn** y **Gohan** consiguen sofocar a golpe de *kame hame*, y salvan a algunos animales (entre ellos, el **Haiya Dragon** que **Son Gohan** rescata). Pero el bosque ha quedado desolado, por lo que deciden reunir las bolas de dragón para deshacer el daño, y así lo hacen. El picnic acaba, y todos vuelven a casa, incluso el **Haiya Dragon**, que sigue a **Gohan** a casa para enfado de **ChiChi**, que no quiere que nada interrumpa los estudios de **Gohan**. Lo malo es que de los restos de la nave salen **Tulece**, uno de los pocos saiyans supervivientes a la destrucción de su planeta, y su equipo de combate: **Cacao**, **Reizun**, **Lakasei**, **Almond** y **Daiezu**. **Tulece** usa su *scouter* para localizar a **Kakarotto**, y plantan una semilla del shinseiju o "árbol de la vida", capaz de absorber toda la energía de la Tierra; este árbol da unos frutos que conceden un enorme poder a quien los coma. El árbol empieza a absorber la energía de la Tierra y **Kaioh** avisa a **Gokuh** del peligro. Éste, junto con **Gohan**, **Piccolo**, **Yamcha**, **Ten Shin Han** y **Chaoz** convierten en menudillos a los secuaces de **Tulece**, a pesar de sus variados poderes. Finalmente, **Gokuh** acaba con **Tulece**, sus secuaces y el arbolito con un monumental *genkidama*; de esta forma, la energía de sus frutos revive la Tierra. ■

Annabel Espada



Un momento Kodak. Los terribles secuaces de Tulece posan antes de la gran batalla.



LO MEJOR

Hagamos cultura japonesa: la mejor comida para un día de picnic no es una paella, pero casi: nuestros amigos se van al bosque a comer arroz con curry.

Gokuh diciéndole a Tulece que menos mal que se golpeó la cabeza de pequeño, que en la Tierra es muy feliz y que se alegra de no ser tan malvado como él. ■

LO PEOR

El diseño de Tulece es bastante horroroso: directamente, es Son Gokuh un poco más moreno y vestido de mercenario de Freeza. O los diseñadores tuvieron una crisis creativa, o en todo el planeta Vegeta tenían sólo cuatro genes entre los habitantes. ■



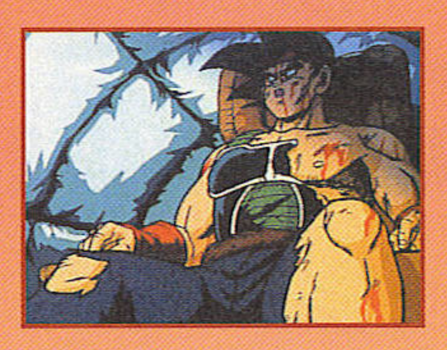
Director: Kazuo Hashimoto
Guión: Takao Koyama
Fecha de estreno en Japón: 17 de octubre de 1990
Duración: 45 min.

TV SPECIAL Nº 1

EL ÚLTIMO COMBATE

TATTA HITORI NO SASHUKESSEN-FREEZA NI IDONDA Z SENSHI KAKAROTTO NO CHICHI







Si queremos saber de qué va este especial de televisión, basta con traducir literalmente el título japonés, que ya se sabe que suele explicar la trama, el desenlace y lo que ha comido el guionista para desayunar. En este caso, tenemos *Tatta hitori no sashukessen - Freeza ni idonda Z senshi Kakarotto no chichi*, o, si lo preferís, **La última batalla en solitario: El padre del guerrero Z Kakkarotto se enfrenta a Freeza.** Cosa que va más o menos así: Cuando **Gokuh** todavía era un bebé, allá en el planeta Vegeta, su padre, **Barduck**, capitaneaba uno de los grupos de asalto del ejército de **Freeza**, dedicados a conquistar planetas. Pero en el planeta Carnage, la maldición de uno de sus habitantes moribundos le hizo adquirir poderes de clarividencia.

Entretanto, **Freeza** decide eliminar a todos sus mercenarios saiyans, temiendo que se vuelvan contra él, y empieza por el equipo de **Barduck**, compuesto por **Tomato**, **Toteppo**, **Pumbkin** y **Serippa**, al que su guardaespaldas, **Dodoria**, se carga en una emboscada. **Barduck** prevé la traición de **Freeza** e intenta acabar con él antes de que ataque el planeta, pero el tirano lo destruye junto con el planeta, con un único y masivo ataque.

El último combate es una de las mejores historias de **Dragon Ball** al margen de la serie de televisión. Quizá porque todo el especial es muy trágico, pierden los buenos, hay varias masacres y todo eso, pero también porque entra dentro de la continuidad de la historia. Es un auténtico regalo para los fans. ■

ANNABEL ESPADA

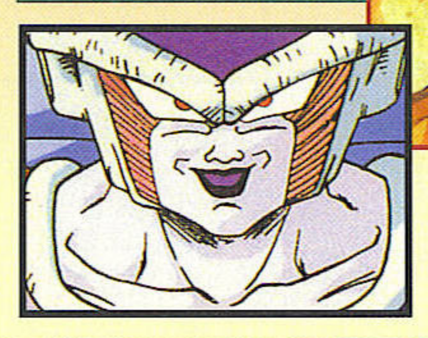






¿Quién iba a decir que este mocoso llorón se convertiría algún día en el super saiyan legendario que todos conocemos?







A FIJARSE MUCHO EN...

- **Serippa, la única chica saiyan que haya aparecido jamás en la serie, merece toda nuestra atención. Al fondo de las imágenes, sin embargo, aparece alguna más...**
- **¿Se reproducen estos chicos por clonación y por eso se parecen tanto Barduck, Gokuh, Tulece y Goten?**

Tinta China

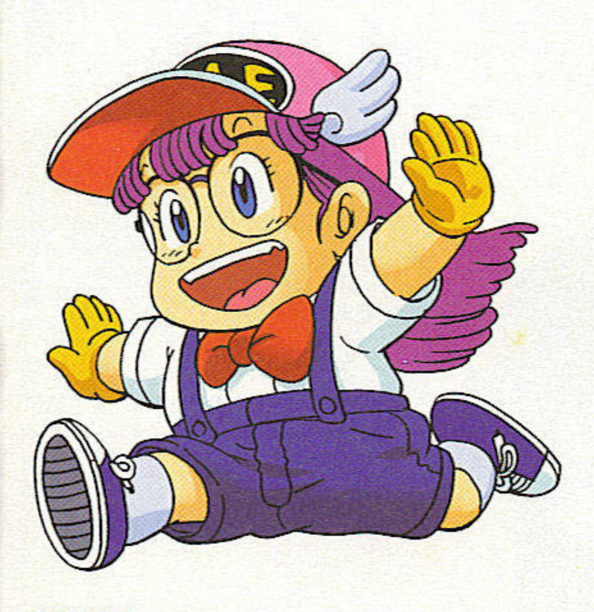
Taller de dibujo de Dragon Ball

POR NÚRIA PERIS

HOY: CÓMO DIBUJAR ROBOTS

En las historias de ciencia ficción, por lo general, es fácil encontrar cyborgs o personajes mecánicos. Precisamente, a nuestro amigo **Toriyama** le encanta crear y dibujar todo tipo de máquinas: con forma humana, monstruosas, coches espaciales, relojes-máquina del tiempo... En esta ocasión dedicaremos la sección a los robots y androides.

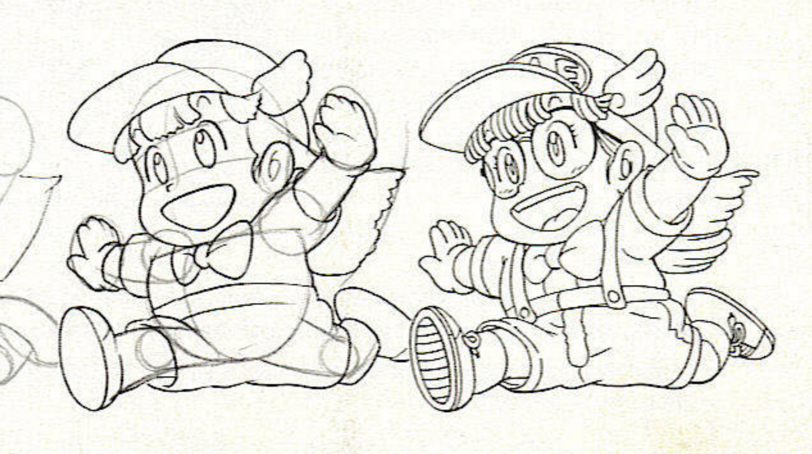
Los androides son máquinas con apariencia humana, lo cual simplifica nuestra tarea al no tener que dibujar aparatos llenos de cables y tuercas. También veremos cómo otros robots se dibujan con formas esféricas y cilíndricas, y no necesitan en ningún momento las líneas rectas.





ARALE

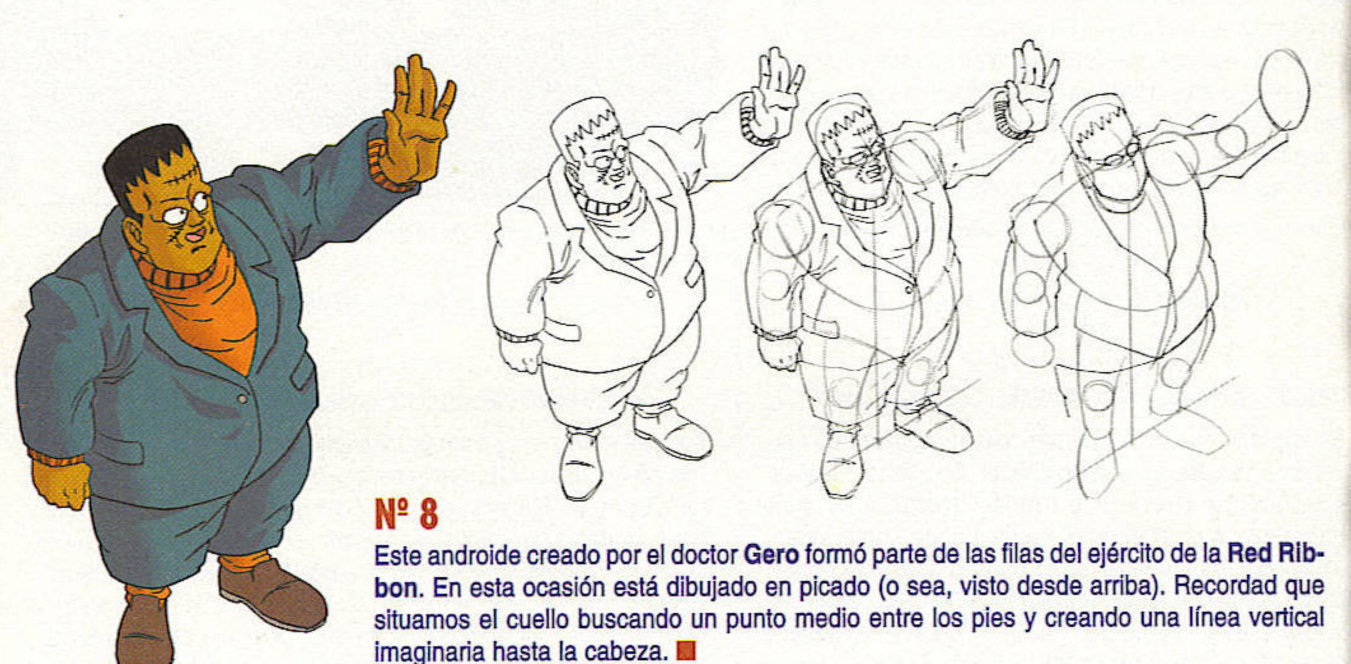
¿Reconocéis a la androide protagonista de **DR. SLUMP**? También salió como estrella invitada en **DRAGON BALL** junto a **Son Gokuh**...
Aquí os presentamos las proporciones del personaje original de **Akira Toriyama**, y la versión moderna que se publica en la revista **SHONEN JUMP** con dibujo de **Tadayoshi Yamuro**. Ahí va un dato interesante: ¿Sabéis cuánto tiempo ha pasado desde la primera aparición de **Arale** hasta sus actuales aventuras? ¡Casi 20 años!





GIRU

Este pequeñajo resulta muy fácil de dibujar, ya que su cuerpo no es ni más ni menos que una bola. Si situáis el eje de los hombros, podréis dibujar el gran ojo redondo y, a partir de ahí, dibujar su cabeza ovalada.



Nº 8

Este androide creado por el doctor **Gero** formó parte de las filas del ejército de la **Red Ribbon**. En esta ocasión está dibujado en picado (o sea, visto desde arriba). Recordad que situamos el cuello buscando un punto medio entre los pies y creando una línea vertical imaginaria hasta la cabeza.



ROBOT DE LA RED RIBBON

Este robot es el más clásico de todos. Está lleno de planchas metálicas y tuercas, pero... ¡no os dejéis llevar por el entusiasmo! Primero se dibujan los volúmenes, ya sabéis, a base de bolas y tubos. A continuación os recreáis dibujando todos los detalles que queráis.

welcome to...

www.giru.gt

Este mes visitaremos uno de los escondrijos más siniestros de Internet. No se trata de una web de trucos de videojuegos. No se trata de una web de fotos comprometedoras de **Gokuh**. Ni siquiera una web dedicada a las **Spice Girls**. Es la web donde se desarrollan los combates más feroces por el premio **Vegeta** a la mejor página basada en **Dragon Ball**. Los luchadores son autores de páginas web con un fanatismo enfermizo por la serie de **Toriyama** que, en su delirio, han decidido probar que son más fans de **DB** que nadie, creando ostentosos templos en Internet sobre **Gokuh** y su tropa. La encarnizada lucha está siendo arbitrada por un sitio web llamado **Mortal Kombat DB Deadly Tournament.** ¡Subamos al ring!

Álvaro Prieto

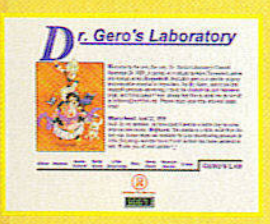
Mortal Kombat DB Deadly Tournament
http://www.geocities.com/Tokyo/Island/7395/main.htm

¡Bienvenidos a **Mortal Kombaaaaat**! Esta página es el estadio en el cual tendrán lugar los terribles choques que, sin duda, van a producirse. En ella podréis conocer a los participantes, los premios que ganarán los triunfadores y las batallas que se están llevando a cabo. Este mes os presentamos cuatro de los contendientes que están en liza actualmente. Si os gusta uno de ellos, id a votarlo a esta página y así contribuiréis a su victoria final.



Dr. Gero's Lab
(http://www.majin.net/drgero/)
VS.
Planeta Namek 2000
(http://members.xoom.com/alp_17/Castellano/)

Ésta es, quizás, una de las peleas más desiguales que se están llevando a cabo en este momento. **Dr. Gero's Lab** es la página favorita, puesto que **Planeta Namek 2000** está sufriendo algunos problemas. En igualdad de condiciones, **Planeta Namek 2000** podría ganar dada su espléndida presentación y su archivo de vídeos y sonidos de **DB**. Pero **Dr. Gero's Lab** está en plenas facultades y además tiene particularidades únicas en la web. Sólo tenéis que admirar la sección **Little Saiya-lings**, que es una especie de colección de tiras cómicas al estilo **Calvin y Hobbes**, sólo que con los personajes de **DB** cuando eran críos e iban al colegio. **Dr. Gero's Lab** también tiene otras cosas a su favor, como una sección donde se proponen batallas absurdas entre personajes de **DB: Chichi** vs. **Bulma**, **Coola** vs. **Freezer**... Y puedes votar en ellas para decidir quién y cómo ganarán. **Planeta Namek** tiene todos los números para recibir un *fatality* letal... ¡Pero la última palabra la tenéis vosotros!





Dan's Dragon Ball Z Page
(http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/1549/)
VS.
Son Gohan's Page
(http://sgp.project-w.com/index2.html)

Ésta es una pelea bastante igualada. Las dos páginas tienen mucha información sobre la serie y una presentación notable. La página de **Dan** tiene a su favor una organización y una base de datos que podrían competir con los archivos de Capsule Corp. Además, está en castellano. La página de **Son Gohan**, pese a estar en inglés, contiene toneladas de archivos multimedia de **DB** para tu ordenador, y una particularidad que la hace imprescindible en la red: ¡un templo dedicado a **Klilyn**! En él repasa todas y cada una de las veces que alguien ha golpeado la calva al pobre amigo de **Gokuh**, y demuestra, con argumentos para partirse de risa, por qué el pequeño monje merece una atención especial dentro de la serie **DB**. El resultado final de este combate es una verdadera incógnita.





A estas alturas, los combates presentados en esta página ya están resueltos y hay otros en liza. Si quieres conocer a los ganadores, no tienes más que visitar la página **Mortal Kombat**. Allí te pondrás al corriente de todo.

Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:
revistagt@norma-ed.es



Historia de una larga historia

LOS SAIYANS LLEGAN A LA TIERRA

Capítulos 195 a 241 • Tomos de manga 17 a 21

FE DE ERRATAS: DEBIDO A UN FALLO DE COORDINACIÓN, EN EL NÚMERO ANTERIOR APARECIÓ LA CRÓNICA DE **LA SAGA DE NAMEK**, POSTERIOR CRONOLÓGICAMENTE A **LA LLEGADA DE LOS SAIYANS**, QUE OS OFRECEMOS EN ESTAS MISMAS PÁGINAS. ESPERAMOS QUE NOS DISCULPÉIS.



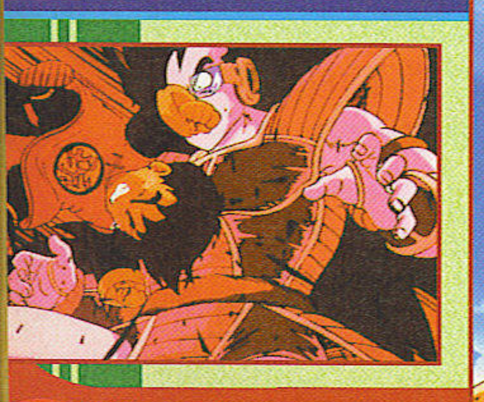
Cinco años después de la batalla contra **Piccolo Jr.**, un individuo misterioso llega a la Tierra. Dicho personaje, llamado **Raditz**, aterriza con una pequeña cápsula espacial y empieza a explorar el planeta en busca de un ser de gran poder llamado **Kakarotto**.

Para nuestra sorpresa, en realidad busca a **Son Gokuh**, a quien revela grandes secretos que cambiarán su vida: parece ser que **Gokuh** es un saiyan del planeta Vegeta y el hermano menor de **Raditz**. La misión de **Kakarotto** era exterminar a toda la raza humana, pero sufrió el famoso golpe en la cabeza que todos conocemos y olvidó su misión y su pasado. **Raditz** le explica cómo el planeta Vegeta ha sido destruido por un enorme meteorito, salvándose sólo unos pocos guerreros. El hecho es que **Raditz** ha descubierto un planeta interesante, que podría venderse a buen precio, y quiere que su hermano pequeño le ayude a conquistarlo. Para



EL PASADO DE GOKUH

Atención a la explicación de Raditz sobre la destrucción del planeta Vegeta en la que murieron "papá y mamá" por culpa de un meteorito: no sólo lo del meteorito es una invención de Freeza, sino que de mamá no vuelve a acordarse nadie en toda la serie. El desprecio olímpico que siente Vegeta por Gokuh puede deberse no sólo a su diferencia jerárquica. Según Vegeta, a los niños saiyans se les valoraba según su potencial de combate, y a los menos prometedores los enviaban de pequeños a conquistar planetas cuyos habitantes tuvieran poca fuerza... ■









La aparición de VEGETA y RADITZ en la serie marca un punto importante en la historia de DRAGON BALL: entra en juego el factor saiyan.



motivarlo, secuestra a **Son Gohan**, pero **Gokuh** no está dispuesto a dejarse convencer, y en un inesperado golpe de efecto, el mismísimo **Piccolo** se une a nuestro héroe (pues **Raditz** estorba sus propios planes de conquistar la Tierra) y ambos se enfrentan al saiyan. El combate va fatal, hasta que **Piccolo** decide emplear una nueva técnica para vencerle: acumula toda su energía en un solo punto para lanzar un *makankosappo* o "cañón mortal de luz diabólica perforadora", mientras **Gokuh** distrae a **Raditz** (sirviéndole de saco de arena), pero el malvado superguerrero esquiva el ataque. Entonces entra en escena **Son Gohan**, que consigue atraer la atención de **Raditz**. Cuando por fin ataca **Piccolo**, su rayo atraviesa a la vez a **Son Gokuh** y a **Raditz**, que anuncia, agonizante, la llegada de dos guerreros aún más poderosos en el plazo de un año.

Con semejante amenaza planeando sobre el futuro, sólo queda entrenarse para afrontarla lo mejor posible. Eso es precisamente lo que hace **Gokuh** en el otro mundo, bajo la dirección de **Kaioh Sama**, y lo que motiva a **Piccolo** a entrenar a **Gohan**, que ha demostrado un enorme potencial en el enfrentamiento contra **Raditz**.

Al cabo de un año, la batalla contra los dos nuevos saiyans, **Vegeta** y **Nappa**, empieza también muy mal, al utilizar **Vegeta** unas semillas especiales de las que salen los mercenarios saibamans, que acaban con **Yamcha**. En la siguiente batalla, **Chaoz** y **Ten Shin** mueren a manos de **Nappa**, pero **Vegeta** interrumpe el combate porque ha oído que va a llegar alguien mucho más poderoso. Tras la espera en vano, **Nappa** se dedica a vapulear a **Gohan**, **Klilyn** y **Piccolo**; finalmente, **Piccolo** muere protegiendo a **Gohan**, y el propio **Gohan** está nuevamente a punto de morir cuando por fin (ya tocaba) llega **Gokuh**.

Lo primero que hace **Gokuh** es dejar a **Nappa** K.O. para vengar la muerte de sus amigos. De rematarle se encarga el propio **Vegeta**, indignado porque se ha dejado derrotar a manos de un renegado. **Gokuh** y **Vegeta** se enfrentan por fin, en una batalla que va aumentando de nivel: empieza con golpes físicos, continúa con tremendas olas de energía (incluyendo el terrible *kaioh ken*), y el combate llega a su punto más feroz cuando los dos usan sus técnicas definitivas: **Vegeta** se transforma en ohzaru, y **Gokuh** intenta lanzarle un *genkidama*. Este ataque no prospera y parece que **Vegeta** podrá vencer, pero de pronto... ¡interviene **Yajirobee**! El rechoncho guerrero le corta la cola a **Vegeta**, que, fuera de control, intenta rematar a **Gokuh** pese a los esfuerzos desesperados de **Gohan** por evitarlo.

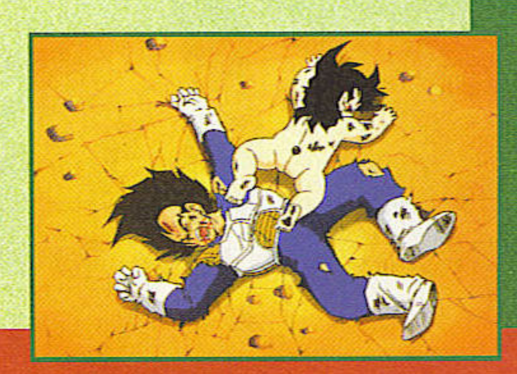
Finalmente, **Gokuh** le pasa a **Klilyn** los restos de la bola de energía que había logrado reunir, y entre él y **Gohan** consiguen que el ataque tenga éxito. **Vegeta** queda tan maltrecho como **Gokuh**, pero aún tiene ganas de pelea. En ese momento, **Gohan** se transforma también en ohzaru, y **Vegeta** empieza a recibir de verdad. Finalmente, consigue cortarle la cola a **Gohan**, pero entonces está demasiado destrozado para seguir peleando, y llama a su nave espacial. Cuando **Klilyn** intenta rematarlo definitivamente, **Gokuh** le pide que no lo haga, ya que es el rival más encarnizado que ha tenido jamás. **Vegeta** abandona la Tierra y huye, pero la batalla contra el orgulloso príncipe de los saiyans apenas acaba de empezar. ■

ANNABEL ESPADA

NOVEDAD

Cuando GOKUH, en su entrenamiento, recorre el camino de la Serpiente para llegar al planeta de KAIOH, pasa un par de episodios entreteniéndose en el palacio de HEBIHIME, la Princesa Serpiente, que intenta por turnos seducirle y comérselo... esta aventura sólo sucede en el animé, y no aparece para nada en el manga.





DRAGON BALL Z

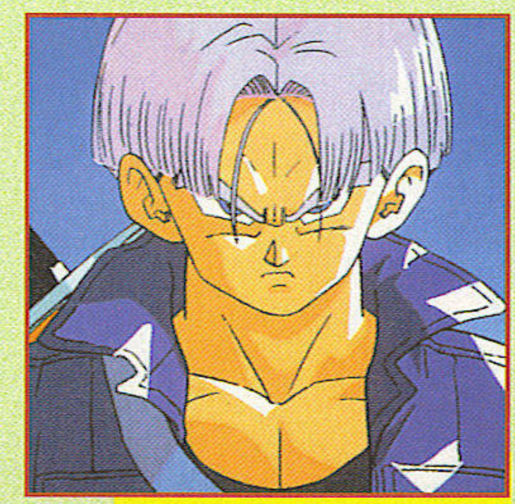
Historia de una larga historia

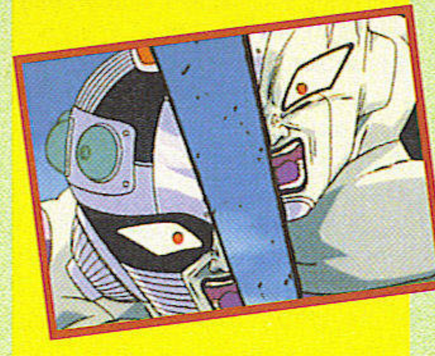
LA LLEGADA DE TRUNKS

Capítulos 329 a 338 • Tomo de manga 28

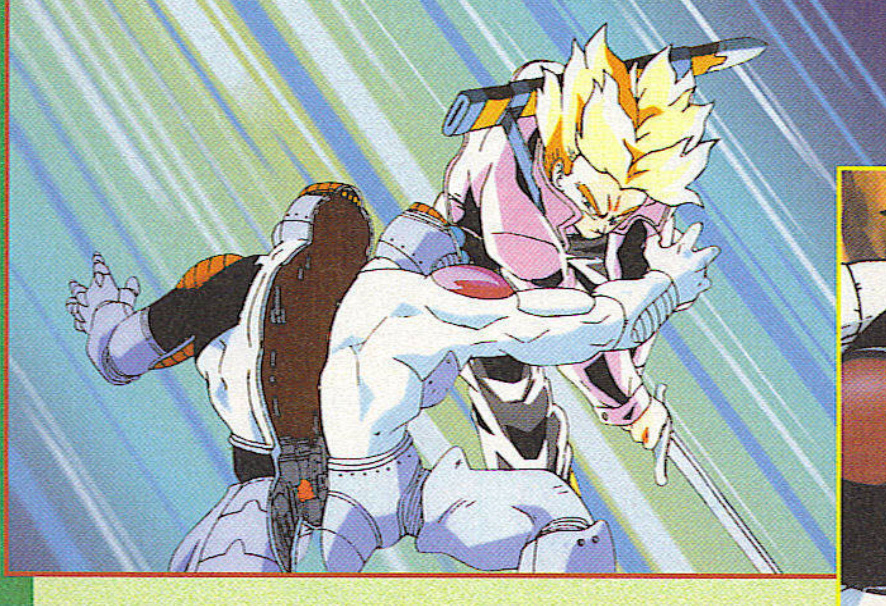
Después del dramático final de la batalla de Namek, la situación en la Tierra quedó un poco liada. **Son Gokuh** parecía haber muerto en la explosión del planeta junto con **Freeza**, mientras que los supervivientes de Namek y el propio **Vegeta**, oportunamente resucitados gracias a la intervención de los dos dragones mágicos, se habían convertido en refugiados en la Tierra y huéspedes de la Capsule Corp. (cortesía de Bulma). Sin embargo, un intento de resucitar a **Gokuh** mediante los servicios de **Polunga** acabó bastante mal, al negarse el presunto difunto -que resultó no estarlo- a volver a la Tierra hasta que a él le apeteciera.

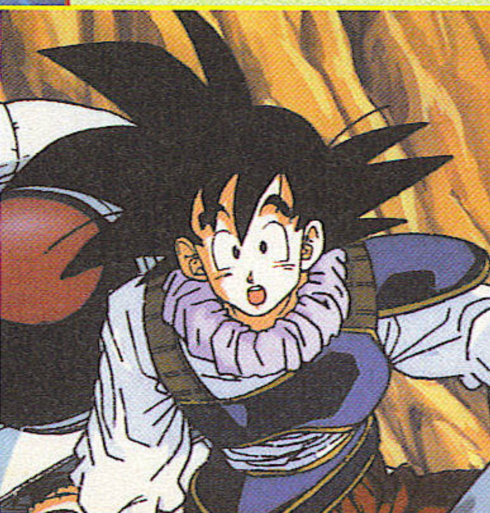
Un año después, las cosas han vuelto a la normalidad, pero un día, **Gohan** recibe una llamada urgente de **Klilyn**, que acaba de detectar una fuerza sorprendente que se dirige a la Tierra. Se trata de **Freeza** (que sobrevivió a duras penas a la explosión de Namek y que ahora es un ciborg) y de su padre, **King Cold**, muy dispuesto a vérselas con los que le han hecho semejante faena a su hijo. Sin embargo, todavía no ha empezado la batalla, cuando todo termina gracias a la aparición del misterioso **Trunks**, un guerrero formidable que convierte rápidamente a los dos malvados alienígenas en fino sushi con la ayuda de su espada. **Trunks** no quiere decir quién es ni de dónde viene, pero decide quedarse a esperar a **Son Gokuh**, ya que sabe que debe llegar en tres horas a la Tierra. Cuando la nave de **Gokuh** llega, **Trunks** se reúne con él en secreto, y le revela la verdad: viene del futuro, es el hijo de **Vegeta** y **Bulma**, y quiere avisar-





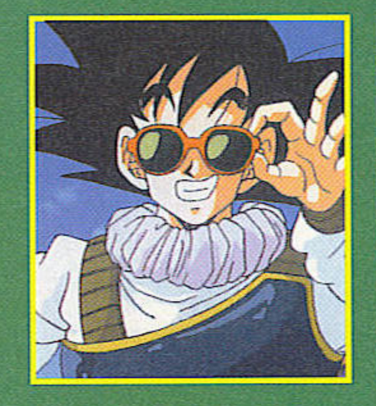
Freeza encuentra la horma de su zapato a manos de **Trunks**, y ni siquiera la presencia del malvado **King Cold** puede evitar su terrible final.



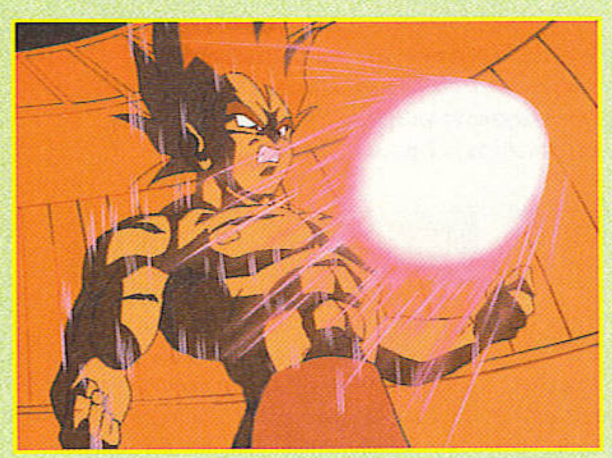


EL CAMBIO DE LUGAR INSTANTÁNEO

Para los recién llegados, comentar que Gokuh consiguió huir de Namek a bordo de una de las naves redondas que pertenecía al escuadrón de Ginew. Logró conectarla, apretando todos los botones, y la nave siguió su programa automático y le dejó en el planeta Yadrath, muy popular porque, aunque sus habitantes no son muy fuertes, conocen muchísimas técnicas. Gokuh aprendió sólo una: el *shunkanido* o "cambio de lugar instantáneo", que le permite trasladarse a cualquier parte, siempre que conozca una persona que esté allí. Gokuh exhibe está técnica a sus amigos en un rápido viaje a Kame House, de donde se lleva las gafas de Mutenroshi. ■







le de que, en tres años, aparecerán dos nuevos enemigos: unos androides superpoderosos que acabarán con todos los defensores de la Tierra. Estos androides son los números **19** y **20**, construcciones del **Doctor Gero**, el genio científico del Ejército de la **Red Ribbon**, programados exclusivamente para destruir.

La madre de este **Trunks** del futuro, **Bulma**, le ha construido una máquina del tiempo con la esperanza de cambiar el pasado, y de esta forma impedir que el futuro desolado del que procede llegue a existir. **Son Gokuh** quiere saber qué ha pasado con él en este futuro y por qué no ha podido luchar contra los androides, y **Trunks** le revela que pronto enfermará y morirá, al contraer una dolencia del corazón provocada por un virus. **Trunks** trae desde el futuro la cura para esta enfermedad, y le pide a **Gokuh** que la use y que destruya a los androides. Si todavía esta vivo, **Trunks** promete volver para participar en la batalla, pero le pide a **Gokuh** que no revele su origen, sobre todo a sus padres, ya que él todavía no ha nacido.

Trunks se va, y **Piccolo**, cuyo oído es superior al de un ser humano, ha escuchado toda la conversación y es el encargado de contar a sus amigos la amenaza que les espera en el futuro. Los luchadores deciden entrenarse al máximo y reunirse en el lugar y la hora señalados por **Trunks**. Tres años después, se reúnen en el sitio acordado: el 12 de mayo, a las 9 de la mañana, en una isla situada 9 km. al sur de la Capital del Sudeste. Una hora después, deben aparecer los terribles androides. ■

Annabel Espada





Mientras esperan la llegada de los terribles androides, nuestros héroes aprovechan para entrenarse... o para sacarse el carnet de conducir, en el caso de Gokuh y Piccolo.

mundo DRAGON BALL
LA GUÍA TEMÁTICA

Una raza de GUERREROS

POR RUY RAMOS

En este número os presentamos a los saiyans de los que tenemos referencia. Ya sabemos que era toda una raza y que este artículo debería ser tan grande como las páginas amarillas, pero sólo hemos incluido a aquellos que han jugado un papel decisivo en la historia de DRAGON BALL. Además, os ofrecemos este repaso siguiendo un orden más o menos jerárquico, basándonos en la monarquía absolutista saiyan. Lógicamente, el primero de la lista es el rey VEGETA...



REY VEGETA

Hasta el momento, es el único rey que conocemos de los saiyans, aunque es de suponer que antes de encontrarse con los tsufurs ya mantuvieran un gobierno monárquico. Suya fue la responsabilidad de realizar el fatal trato con **Freeza**, pero es posible que lo único que quisiera ganar tiempo.

VEGETA



Eterno rival de **Gokuh** y heredero de la corona saiyan, siempre vivió bajo la atenta mirada de **Freeza**. La vida de este miembro de la realeza es bastante triste: nacido para ser el rey de una raza temida por todo el universo, tuvo que ganarse la vida conquistando planetas para **Freeza**. Finalmente, tuvo que luchar por ser el segundo saiyan más fuerte, puesto que **Son Gokuh** es un rival demasiado difícil incluso para el príncipe de los saiyans.

NAPPA

Una montaña de músculos al servicio del príncipe **Vegeta**. Es posible que al principio cumpliera una misión de guardaespaldas, pero con el paso del tiempo y el aumento de nivel de **Vegeta** se convirtió en un simple acompañante. A pesar de todo, era considerado uno de los saiyans más poderosos. No obstante, en la Tierra caería con suma facilidad ante el poder de su propio amo.



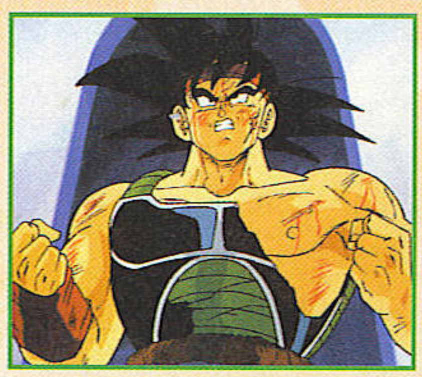
REY DE REYES



No sabemos en qué momento de la historia adoptaron los saiyans un sistema monárquico para regir sus imperios. Lo único que conocemos hasta el momento es la presencia de un rey -el rey VEGETA, claro-, representante de este modo de gobierno. Sólo la intervención de FREEZA impidió que su reinado brillara por mucho tiempo, ya que después de aniquilar a sus vecinos tsufurs los saiyans se convirtieron en unos sanguinarios saqueadores galácticos al servicio del tirano espacial. Su hijo, el otro VEGETA, es más cruel y despiadado que su propio padre y, de haber llegado a reinar sobre los saiyans, probablemente habría sembrado el terror por toda la galaxia. ■

BARDUCK

Padre de **Gokuh** y líder de la efímera rebelión contra **Freeza**. Su vida, aparte de conquistar algunos planetas, no tuvo demasiada relevancia; al menos, hasta descubrir los malvados planes del tirano **Freeza** sobre el destino del pueblo saiyan. Su rango era el de un simple líder de escuadrón.



RADITZ



Hermano mayor de **Son Gokuh** y un astuto guerrero a la hora del combate. Sobrevivió al genocidio saiyan y desde entonces se mantuvo a las órdenes de **Freeza**. Su última misión consistió en confirmar la invasión de la Tierra por parte de **Son Gokuh**, aunque él mismo pudo comprobar que en realidad se había convertido en su defensor.

SON GOKUH KAKAROTTO

El gran héroe que rompió todo vínculo con su raza y su verdadera familia para proteger lo que él más quería: sus amigos de la Tierra. Él fue el primer super saiyan del que se tiene testimonio fiable, y desde ese momento su afán por superarse ya no ha tenido límite. Además de esto, también fue el primero en casarse con alguien que no era de su raza. Esta actitud tan poco saiyan tiene su origen en un accidente que sufrió de pequeño y que le hizo olvidar su pasado: de lo contrario, él solito hubiera invadido todo nuestro planeta.

De tal palo, tal astilla. ***A la izquierda:*** **Son Gokuh, avanzadilla saiyan en la Tierra.** ***A la derecha:*** **Barduck, su padre.**

ESCUADRÓN DE ASALTO DE BARDUCK

Fieles a su líder **Barduck**, este escuadrón de asalto formado por **Serippa**, **Toteppo**, **Pumbkin** y **Tomato** se convirtió durante unos años en una auténtica máquina de conquistar planetas al servicio del tirano **Freeza**. Pero pese a todo su poder conjunto, su leyenda acabó en el planeta Milt, donde fueron fácilmente aniquilados por **Dodoria** y sus sicarios.



Serippa



Pumbkin



Tomato



Toteppo



PARAGUS



Padre de **Broly** y un saiyan que, muy posiblemente, perteneció a la nobleza de su planeta. Milagrosamente -y gracias a su hijo- pudo escapar del planeta Vegeta cuando fue destruido por el tirano **Freeza**. Después se dedicó a cuidar (o controlar) a su hijo hasta que conquistó un mundo y lo rebautizó como Nuevo Vegeta. Allí, entre un sinfín de intrigas, perdió la vida a manos de **Broly**.

SAIYANS FANTASMAS

Mencionaremos estos saiyans como dato puramente anecdótico, ya que su existencia puede que sea una ilusión. Se enfrentaron a **Yamcha**, **Ten Shin Han** y **Chaoz** durante un entrenamiento de estos últimos en el palacio de **Kami Sama**. Su nivel de combate era aceptable, aunque bastante bajo comparado con los saiyans que conocemos.



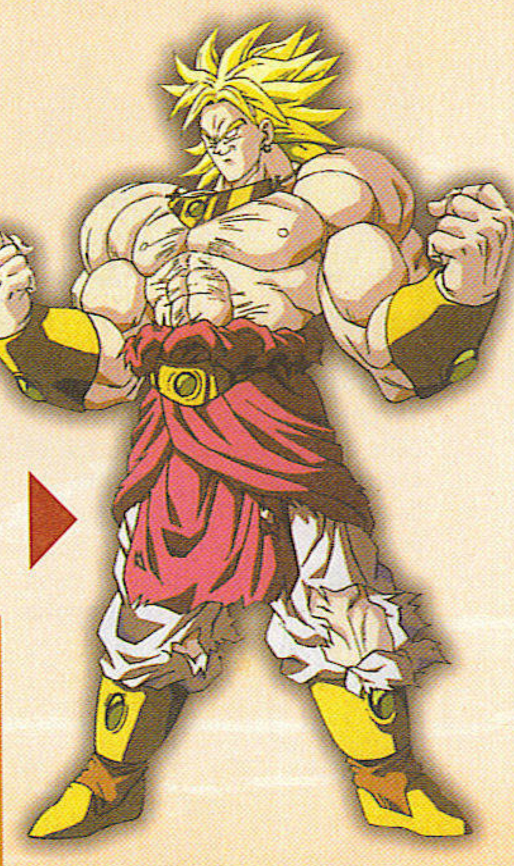


TULECE

Tras la aparición de **Raditz**, **Gokuh** y compañía tuvieron que enfrentarse a una nueva amenaza saiyan que, en esta ocasión, respondía al nombre de **Tulece**. Se trataba del jefe de unos piratas espaciales que había sobrevivido a la aniquilación de su raza, y a pesar de su asombroso parecido con **Son Gokuh**, nunca dio a entender que se tratara de su hermano gemelo, aunque nunca se sabe...

BROLY

El saiyan de la leyenda para algunos y un enemigo más para otros. Es, sin dudarlo, una de las pruebas vivientes (bueno, ya no) de que la raza saiyan es desde la más tierna infancia una raza de guerreros con un poder que va más allá de toda lógica. Aunque su potencial era visiblemente superior al de los otros saiyans (incluido **Son Gokuh**), un entrenamiento prácticamente nulo le impidió llegar a ser el número uno de su raza.

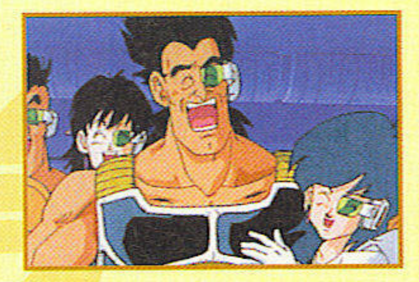


LOS OTROS SAIYANS

La historia conocida de los saiyans empieza en el mismo momento en que son rescatados de su deriva espacial por los tsufurs. No se sabe nada de su pasado, excepto que la leyenda del super saiyan ya era conocida y que, probablemente, al menos ya había aparecido un super saiyan. Pero, seguramente, en algún lugar del universo deben existir otros saiyans. Quién sabe si en el futuro los caminos de los saiyans "terrestres" y los saiyans "ocultos" se cruzarán...

TSUFURS





Arriba a la izquierda: Los pobres tsufurs poco pudieron hacer ante el ataque de los saiyans que habían acogido en su planeta. *A la derecha:* El aspecto de los saiyans primigenios era realmente bárbaro y dejaba muy claras sus intenciones.



SAIYANS MESTIZOS

Éstos que siguen a continuación son todos aquellos saiyans -o medio saiyans, según se mire- nacidos en el planeta Tierra. Su condición de mestizos (saiyans cruzados con seres humanos) no ha impedido el pleno desarrollo de sus poderes, sino más bien todo lo contrario en algún que otro caso.

SON GOHAN



El primer saiyan nacido de un cruce con un humano. El hijo de **Son Gokuh** tardó mucho tiempo en demostrar que tenía sangre saiyan en sus venas, pero cuando se puso, lo demostró (¡y de qué manera!). De todas formas, la lucha nunca ha sido lo suyo, ya que -para vergüenza de su raza- prefirió desarrollar el cerebro antes que sus poderes. **Chichi**, su madre, tiene buena culpa de ello.

SON GOTEN

Segundo hijo de **Son Gokuh** y fiel amigo de **Trunks**. El transcurrir de su vida es un claro ejemplo de la decadencia saiyan en nuestro mundo: mucha diversión y poco -o ningún- entrenamiento. De todas formas, durante sus aventuras ha tenido momentos memorables, como el combate contra **Boo** y su fusión con **Trunks** para dar paso a **Gotenks**.

TRUNKS

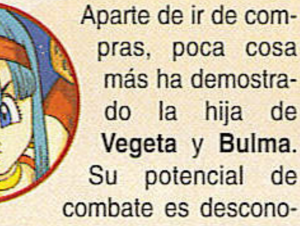
El primer saiyan conocido que no nació con el pelo totalmente negro, debido con toda seguridad a ser una mezcla con una humana. Al parecer, un mestizo resulta ser un saiyan más fuerte que uno de pura raza, aunque sin entrenamiento no se llega a ningún lado. Volviendo a los asuntos de estado, **Trunks** es -por derecho y por sucesión- el futuro rey de los saiyans, aunque sin planeta propio y sin apenas población seguramente **Trunks** dejará de lado su herencia.

PAN



La primera niña saiyan desde la destrucción del planeta Vegeta, nacida de una humana (**Videl**) y de un mestizo (**Son Gohan**). Esta niña sería el orgullo de sus abuelos, **Son Gokuh** y **Mr Satan**. Aunque no heredaría todo el poder y la fuerza de los saiyans, sería una de las personas más fuertes de la Tierra.

BRA



Aparte de ir de compras, poca cosa más ha demostrado la hija de **Vegeta** y **Bulma**. Su potencial de combate es desconocido y sus preocupaciones saiyans (combatir, entrenarse...) han sido sustituidas por una gran habilidad a la hora de encontrar tiendas de ropa.

MEZCLANDO SANGRES

Como ya hemos comentado, el cruce entre saiyans y humanos aumentó todavía más el potencial de combate de estos guerreros (GOHAN es un buen ejemplo). Esto último puede ser debido a que en los genes humanos exista algo que facilite el desarrollo de los niveles de poder. Casos sobradamente probados de humanos poderosos son YAMCHA, MUTENROSHI, KLILYN... Quizá la fusión con otras razas provoque el mismo efecto con los saiyans, pero esto es algo que todavía no se ha podido probar.

SON GOKUH JR. Y VEGETA JR.

El nieto de **Pan** y tataranieto de **Son Gokuh** es la nueva esperanza del mundo **DB**. Aun siendo muy joven ya ha corrido alguna aventurilla y ha heredado el espíritu luchador y toda la personalidad de su antepasado (**Gokuh**), que le observa desde el cielo. El descendiente de **Vegeta**, como es natural, mantiene con él la rivalidad familiar que les caracteriza.



¿Y si...?

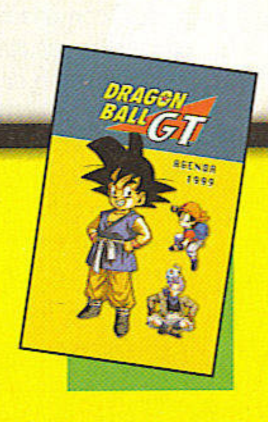
¡Inventa tu propia historia de DB!

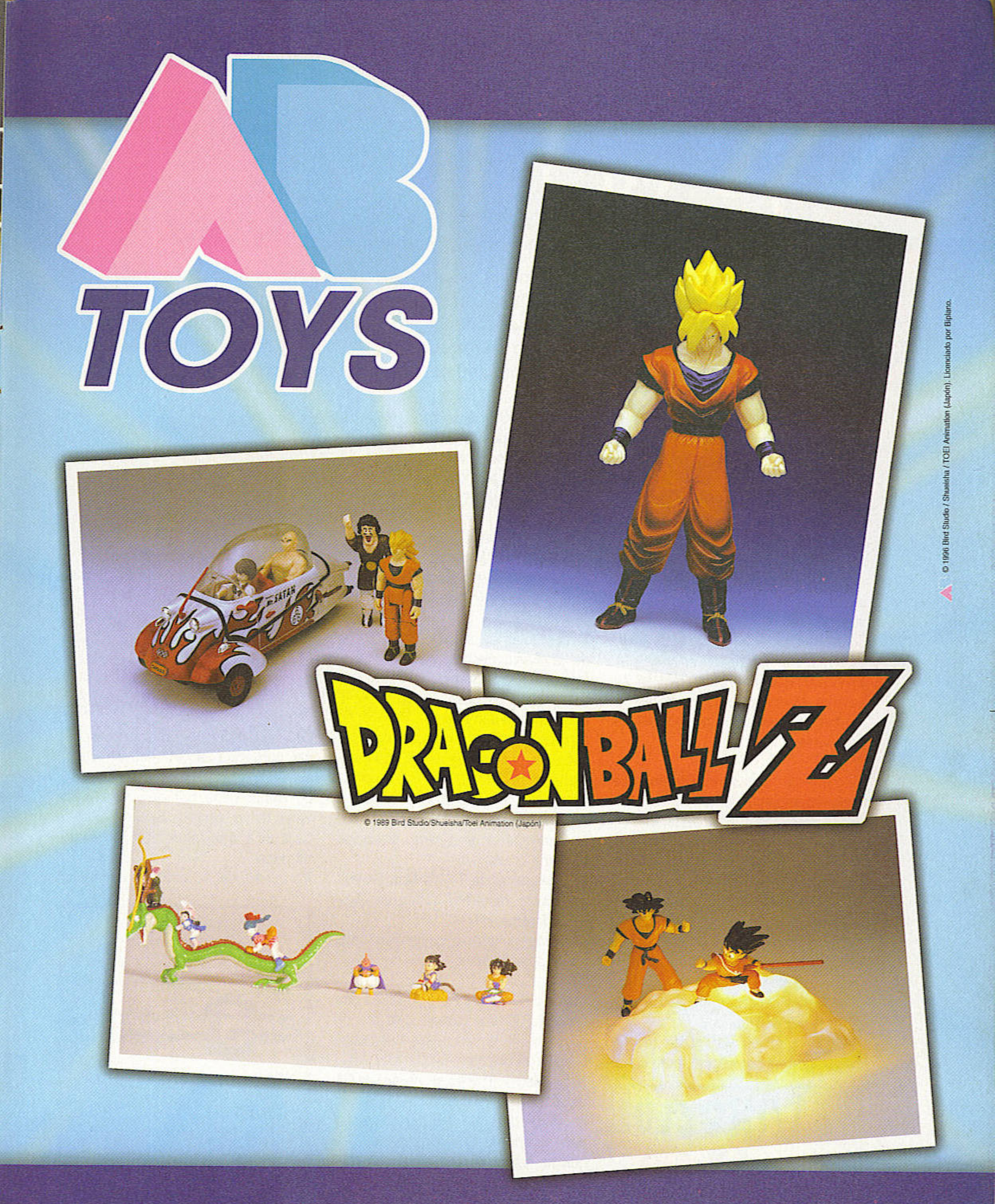
El que más y el que menos conoce la historia de DRAGON BALL: los personajes principales, las batallas más épicas... Pero, ¿qué pasaría si, por un momento, tuviéramos la oportunidad de cambiar el rumbo de las cosas? ¿Qué inesperadas transformaciones sufrirían las vidas de nuestros esforzados héroes? Tú puedes decidirlo. Nosotros te propondremos una historia y tú nos darás un nuevo final.

La pregunta del mes pasado era: **¿Y si, por accidente, Pan hubiera recibido una razón de rayos *brute*?** **Lucía Alonso Sánchez**, de Zamora, ha sido la lectora que ha propuesto el resultado más original:

La ración de rayos *brute* que recibe **Pan** al interponerse entre **Vegeta Baby** y la máquina de **Bulma** afecta a nuestra amiga de manera totalmente inesperada. Todos recordaréis que en su mochila llevaba al pequeño **Giru** ¿verdad? Pues después de la brutal descarga, un nuevo ser aparece para detener al malvado **Vegeta Baby**. No es un ohzaru. No es **Pan** en 4º nivel. Es la (o el) temible **Girupan**, la fusión de **Pan** y **Giru**. Con el carácter de **Pan** y un aspecto realmente grotesco, esta increíble fusión empieza a propinar una tremenda paliza a **Vegeta Baby**, culpándole de lo que le ha pasado y quejándose porque nunca va a tener novio. Mientras tanto, **Son Gokuh** aprovecha para reponer fuerzas comiendo, mientras **Kaioh Shin** riega a todo el mundo con el agua sagrada. Tras el gran banquete, **Son Gokuh** ayuda a su nieta a liberar a **Vegeta** y a acabar con el maligno **Baby**. Tras esto, aprovechando las habilidades de radar de **Girupan**, localizan de nuevo las bolas de dragón para salvar la Tierra, y gracias al ingenio tecnológico de **Bulma**, consiguen devolver a su estado normal a la extraña fusión. **Videl** y **Son Gohan** pueden volver a respirar tranquilos: **Pan** vuelve a ser la que era. Por su parte, el pequeño **Giru** decide quedarse a vivir con nuestros amigos. Un bonito final, ¿no creéis?

¿Estás preparado para un nuevo desafío? Pues ahí va el ¿Y si...? del mes que viene: A todos nos gustaría ver a una de las chicas de Dragon Ball convertida en super saiyan. **Akira Toriyama** no nos ha dejado conocer este apecto de nuestras heroínas. **¿Te atreverías tú a dibujarlo?¿Y si Pan y Bra hubieran llegado al 4º nivel?¿Cuál sería su aspecto?** Escribe antes del 5 de julio a: **¿Y si...? NORMA Editorial, c/Fluvià, 89. 08019 Barcelona. Los dibujos deberán ser a color. El ganador verá publicada su historia y recibirá una genial agenda de DRAGON BALL GT de regalo.**





Los juguetes más

ALUCINANTES

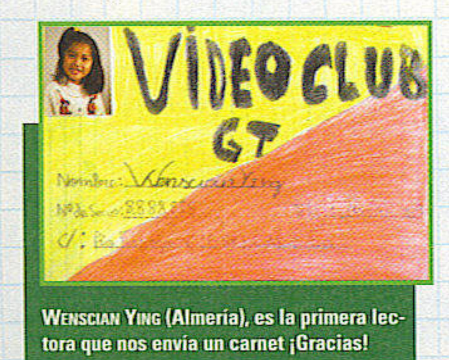
Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores

¡Hola a todos! Acabo de llegar de la playa y, antes de ir a entrenar al dojo de mi abuelo, Mr. Satan, me he dicho a mí misma: "Pan... creo que es hora de contestar unas cuantas cartas". Así que me he librado de la pesada de Bra, que quería que la acompañara a comprarse unos modelitos, he cogido un refresco de la nevera, y me he sentado en mi habitación con un buen puñado de cartas. Vamos a por ellas.

• **Marta Roca (Barcelona)** me escribe desde el hospital, ya que ha tenido un accidente... ¡por culpa de la revista! Al parecer, **Marta** iba leyendo por la escalera de su casa, y un resbalón hizo que bajara dos pisos rodando. Desde aquí deseamos que te mejores lo más pronto posible y que, digan lo que digan, sigas disfrutando de la serie y de la revista. Contestando al resto de tus preguntas, no sé dónde puedes encontrar un peluche de **Giru**, pero puedes preguntar en **NORMA Comics** (Passeig de Sant Joan, nº 7). Lo que sí encontrarás seguro es el manga de **Evangelion** por el que me preguntas.

• **Jonathan González (Hellín)** me hace un montón de preguntas que ahora mismo paso a contestarle:
1) No voy a casarme con **Trunks** ni con **Son Goten**. Son demasiado mayores para mí.
2) **Son Gohan**, mi padre, trabaja de médico.
3) El chico con el que salí al principio de la serie se llama **Poperu**, pero desde que me vio en acción contra los atracadores del banco, no ha vuelto a dar señales de vida.
4) A mí también me gusta mucho comer, pero ni por asomo tanto como a mi abuelo **Son Gokuh**.
5) No sé por qué no puedo transformarme en super saiyan. No conozco a ninguna saiyan que lo haya logrado.
6) Que yo sepa, **Son Gokuh Jr**. sólo ha llegado a super saiyan. No existe ningún 8º nivel (ni siquiera un 5º).
7) Las bolas de dragón de la Tierra desaparecen para que no se puedan pedir más deseos. Las cosas deben seguir su propio camino y no está bien que cada dos por tres alguien pueda cambiarlas a su antojo.
8) No está previsto que se haga una película de imagen real de **DBGT**. Lo que hicimos en el número cinco fue sólo una broma.
9) El especial de TV de **Son Gokuh Jr**. lo comentaremos dentro de algunos números.
Uf... espero que tu curiosidad haya quedado satisfecha...



Wenscian Ying (Almería), es la primera lectora que nos envía un carnet ¡Gracias!



Antonio Berruezo (Ceuta) nos muestra orgulloso su colección de material de la saga de Dragon Ball. La verdad es que tiene un montón de cosas ¡Ánimo y a seguir coleccionando!

• **Dora Suárez (La Peregrina)** es una simpática lectora gallega a la que le gusta mucho la serie y me hace otras cuantas preguntas:
A) La edad de **Trunks** al principio de **GT** es de 28 años, y la mía es de 15. Mucha gente me dice que **Bra** parece mayor, pero es un año más pequeña... ¿o es que no tenéis amigos pequeños más altos que vosotros? Por cierto, para cualquier duda sobre las edades, echad un vistazo a la cronología que hemos publicado en los dos **Mundo DB** anteriores y haced vosotros mismos el cálculo.
B) El precio del juego de rol es de 3.500 pts.
C) A mí también me gustaría saber si me convertiré alguna vez en super saiyan.
D) Nadie sabe por qué mi abuelo tiene tanto apetito. Es un misterio para mí y una ruina para la nevera de casa.
Por cierto, del 16 al 22 de agosto se

Cinco lobitos tiene la loba... Cinco lobitos detras de la... ¡Glups! ¡¿Que digo?!.. estooo, aquí llegan...



1. **Son Gokuh** ____ 35 %
2. **Vegeta** ____ 29 %
3. **Trunks** ____ 16 %
4. **Pan** ____ 14 %
5. **Gohan** ____ 6 %

Otro mes más y las posiciones se mantienen invariables. El abuelo más super saiyan de la historia sigue en cabeza, con **Vegeta** pisándole los talones. **Trunks** en tercer lugar, una servidora en un digno cuarto puesto y mi papi en la cola. ¡Nos vemos en la playa!

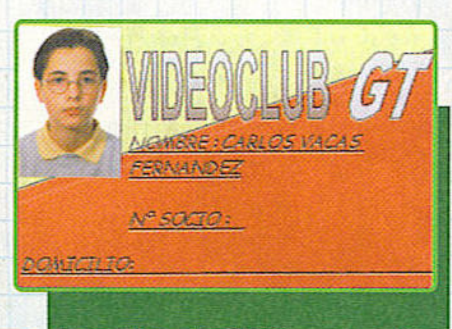
el dibujo del mes



Eva García (Madrid) ha hecho este dibujo representándome en el pasado, el presente y el futuro... ¿Seré así de guapa dentro de unos años?

celebra el Salón del cómic de A Coruña. Ya me contarás qué tal está si te pasas por allí.

• **Francisco Medes (Castellon)** está un poco preocupado por si va a haber revista en verano. Pues claro que sí, **Francisco**. Sólo tienes que estar atento a tu quiosco a finales de cada mes y allí estaremos, esperándote. Si te vas de vacaciones a algún sitio no te preocupes, porque la revista puede encontrarse en cualquier parte del país. En cuanto a tu pregunta, no es del todo cierto que prefiera ir con los grandes en vez de ir con gente de mi edad, lo que pasa es que la serie no cuenta todo lo que pasa... ¡Si no, no acabaría nunca! Por cierto, si alguien quiere escribirle para formar un club, tomad nota: C/ Tarragona nº 2 1º D escalera izquierda- 12003 (Castellón).



Carlos Vacas, de Madrid, es otro amigo que se ha hecho su propio carnet.

VIDEOCLUB

GT



ZARAGOZA

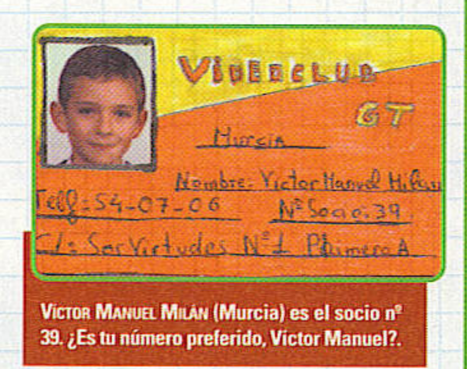
NOMBRE Y APELLIDOS: Victor Hernández Melendo

Nº DE SOCIO: 23 TFNO: 976592698

C/. PRIVILEGIO DE LA UNION, Nº 18, 1ºA - ZARAGOZA

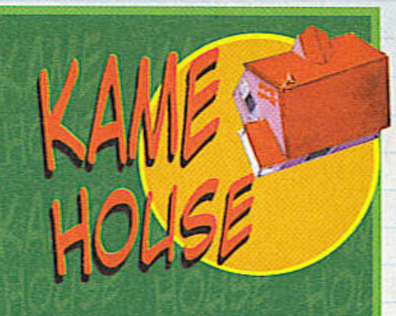
Victor Hernández (Zaragoza) se sale del diseño habitual de carnets y se ha fabricado éste con un elegante fondo blanco.

• **Juan Manuel Zacarés (San Martín de Valdeiglesias)** es un lector veterano que dibuja realmente bien (a ver si puedo colar tu dibujo en un próximo número). Si has estado atento a los últimos números, habrás visto que lo del concurso de cómic ya está en marcha. Mi abuelo **Gokuh** no sale adulto en 3er nivel en **DBGT**, aunque comentaremos estos estados de poder saiyan de vez en cuando. En cuanto a los personajes que nombras y que ya no aparecen habitualmente en la serie, es porque **Toriyama** (o sus sucesores en **DBGT**), han preferido centrar la historia en los personajes principales, ya que contar un relato manteniendo todos los personajes aparecidos, más los nuevos que van haciendo avanzar la historia, es un poco difícil y haría que todo quedara muy embrollado, ¿no? Un abrazo.



Victor Manuel Milán (Murcia) es el socio nº 39. ¿Es tu número preferido, Victor Manuel?.

No olvides escribirme a la siguiente dirección:
"Hola, soy Pan. Deja tu mensaje..."
Norma Editorial S.A.
c/Fluvià, 89.
08019-Barcelona.
O envíame un **e-mail** a:
revistagt@norma-ed.es



• **Elena Barco Herrera**
C/ Lope de Vega nº 12, ático 1 ª (17006 -Girona)
Tiene casi 14 años y quiere cartearse con gente de todo el mundo que le guste **DB**.

• **Ángel Luis Platero Hdez.**
C/ Machado y Fiesco nº 46, 1º D La Cuesta, La Laguna (38320-Sta. Cruz de Tenerife)
Tiene 14 años y quiere formar un club de fans de DB y hacer cómics para participar en concursos.

• **Luis Miguel Jiménez Jiménez**
C/ Avda. Vilanova nº 12 2º 1ª, Polígono Gornal (08902-Barna)
Le gustaría cartearse con chicos y chicas aficionados a **DB** y a Resident Evil.

• **Club Kame House**
C/ Rep. de Venezuela nº 22, La Orotava (38300-Sta. Cruz de Tenerife)
Quisiera que la gente se apuntara a su club. Para ello hay que mandar una carta con una foto y algo de **DB**.

• **Sara Vila Rovira**
Avda. Josep Tarradellas nº 221, 8º 3ª L'Hospitalet (08901-Barcelona)
Tiene 13 años y le gustaría cartearse con chicos y chicas, a poder se de fuera de Barcelona.

• **Alejandro Beneroso Gil**
C/ F. García Lorca nº 11A Piso 13 Algeciras (11207-Cádiz)
Le gustaría cartearse con lectores/as de 12 a 14 años.

• **Susana Repeto Pastrana**
Avda. Portugal, nº 6, 6ºD (11008-Cádiz)
Tiene 11 años y quiere cartearse con otros fans de **DB**.
¡Esperamos vuestras cartas!



número 8 • junio 99

Director: Óscar Valiente
Redactor Jefe: José Miguel Álvarez
Diseño Gráfico: Samuel García
Corrección Gramatical: Óscar Estefanía
Publicidad: Josefina Blaya
Colaboradores: Luis Alis, Dr. Brief, Annabel Espada, Manuel Guerrero, Carlos J. Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos, X. Rebis, Pedro Vallespín, Armando Vila

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Editor: Armand Zoroa
Redacción: Óscar Estefanía
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Sara Fernández y Martín Garcés
Derechos: Ana García
Jefe de Producción: Marià Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Montserrat Magrinyà y David Llorente
Distribución: Ana Notario, Cristina Tello, y Nacho Ontañón
Publicidad y Prensa: Josefina Blaya

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Solicitado control OJD



¡Damas y caballeros! ¡Bienvenidos a otra emocionante edición del **Gran Torneo**! ¡Repasad las revistas anteriores y...! ¡¡Adelante!!

1. ¿Cuál es el nombre japonés del *ataque de los colmillos de lobo*?
2. ¿Quién es su autor?
3. ¿Cuál es el nombre de la dobladora japonesa de GOKUH?
4. ¿Y el de la española?
5. ¿Quién es el director de animación del capítulo 34 de DBGT?
6. ¿Qué dos doctores unen sus fuerzas en la película de DBZ EL MÁS FUERTE DEL MUNDO?



¿Ya lo has averiguado? Pues envía tu respuesta a:
"El Gran Torneo"
NORMA Editorial
Fluvià, 89. 08019-Barcelona

Antes del 5 de julio. Entre todos los acertantes se sortearán 3 fantásticos **juegos de rol de DRAGON BALL GT** de **NORMA Editorial**.
¡¡¡Esperamos vuestras cartas!!!

Solución al concurso anterior:
Las respuestas al anterior concurso son las siguientes:
A) Cinco (Vegeta, Goten, Gohan, Trunks y Bra), B) En el año 732, C) 3 de los que aparecen en el Capsule Corp. del nº6, D) Dr. Slump Arane no bikkuri band, E) En el nº 25.
Por lo tanto, el flamante ganador del cell original de la serie DBGT es:
David Brayda Ruera (Santander). Esperamos que disfrutes de tu regalo.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- Sigue la alucinante sección **¿Y si...?**, donde puedes cambiar la historia de **DRAGON BALL**.
- En **MUNDO DRAGON BALL**: Todos los androides del **Dr. Gero**.
- En **Cara a cara**, las chicas más duras miden fuerzas.
- ...y además, una sorpresa **GT**.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO



¡¡COMPLETA TU COLECCIÓN!!

¿Le falta algún artículo de Dragon Ball GT a tu colección? ¿Te perdiste el vídeo nº5? ¿No encontraste el primer Maxi-Poster? No te preocupes, ahora con Dragon Ball GT: La Revista, puedes pedir los mejores artículos de tu serie favorita de la forma más rápida, cómoda y fiable... ¡y sin moverte de casa!

Fotocopia esta página, rellena las casillas de este formulario con los productos que quieres pedir, escoge la forma de pago y envíanoslo todo en una carta a
NORMA EDITORIAL, C/ FLUVIÀ, 89. 08019 BARCELONA



PRODUCTO	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
VÍDEO GT Nº1	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº2	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº3	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº4	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº5	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº6	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº7	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº8	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº9	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº10	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº11	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº12	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº13	1.995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº1	995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº2	995 ptas.		
PORTAFOLIO GT Nº1	1.250 ptas.		
AGENDA GT 1999	995 ptas.		
JUEGO DE ROL DB GT	3.500 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº1	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº2	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº3	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº4	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº5	795 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº6	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº7	450 ptas.		
EVANGELION ART-BOOK	4.950 ptas.		
		TOTAL	
		GASTOS DE ENVÍO CERTIFICADO	+350 ptas.
		TOTAL	

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ....
Dirección ....
Población ....
Código postal ....
Teléfono ....

FORMA DE PAGO

- ❑ Sellos nuevos de correo
- ❑ Ingreso en Caja Postal Cta: 5.062.225
- ❑ Talón adjunto
- ❑ Giro postal adjunto
- ❑ VISA
- ❑ Master Card
- ❑ Eurocard
- ❑ Eurocheques (mínimo 15.000 ptas.)

Pago con tarjeta

Nº Tarjeta ....
Fecha de caducidad ....
Nombre y apellidos del titular ....
....
DNI ....
Teléfono ....
Firma: